7

IL TRENO DEI FANTASMI

STEPHEN THRAVES

compact

librogame®

OGGETTI UTILI

GAZZETTA DEL WESTSHIRE *23 luglio 1953*

WALTER E I SUOI FANTASMI!

Ci sono apparizioni di fantasmi lungo la linea ferroviaria della Valle Scura? A sentire Walter Potts, sí!

Walter sostiene di essere testimone di queste apparizioni il 15 giugno di ogni anno. Durante il viaggio di andata gli apparirebbe un fantasma quando il treno entra nella galleria di Grimley (sul lato destro della galleria) e poi, quando il treno sta per raggiungere Mistfield, un altro fantasma si farebbe trovare seduto sul ponte per i pedoni!

Nel viaggio di ritorno, sostiene Walter, gli appaiono altri due fantasmi quando il treno attraversa il viadotto (sulla sinistra) e quando si avvicina alla stazione di Bleakwood (a destra del binario)!

ORARIO DELLE

APPARIZIONI DI FANTASMI

AI FINESTRINI DEL TRENO

Carrozza di seconda classe

Carrozza belvedere

Carrozza di prima classe

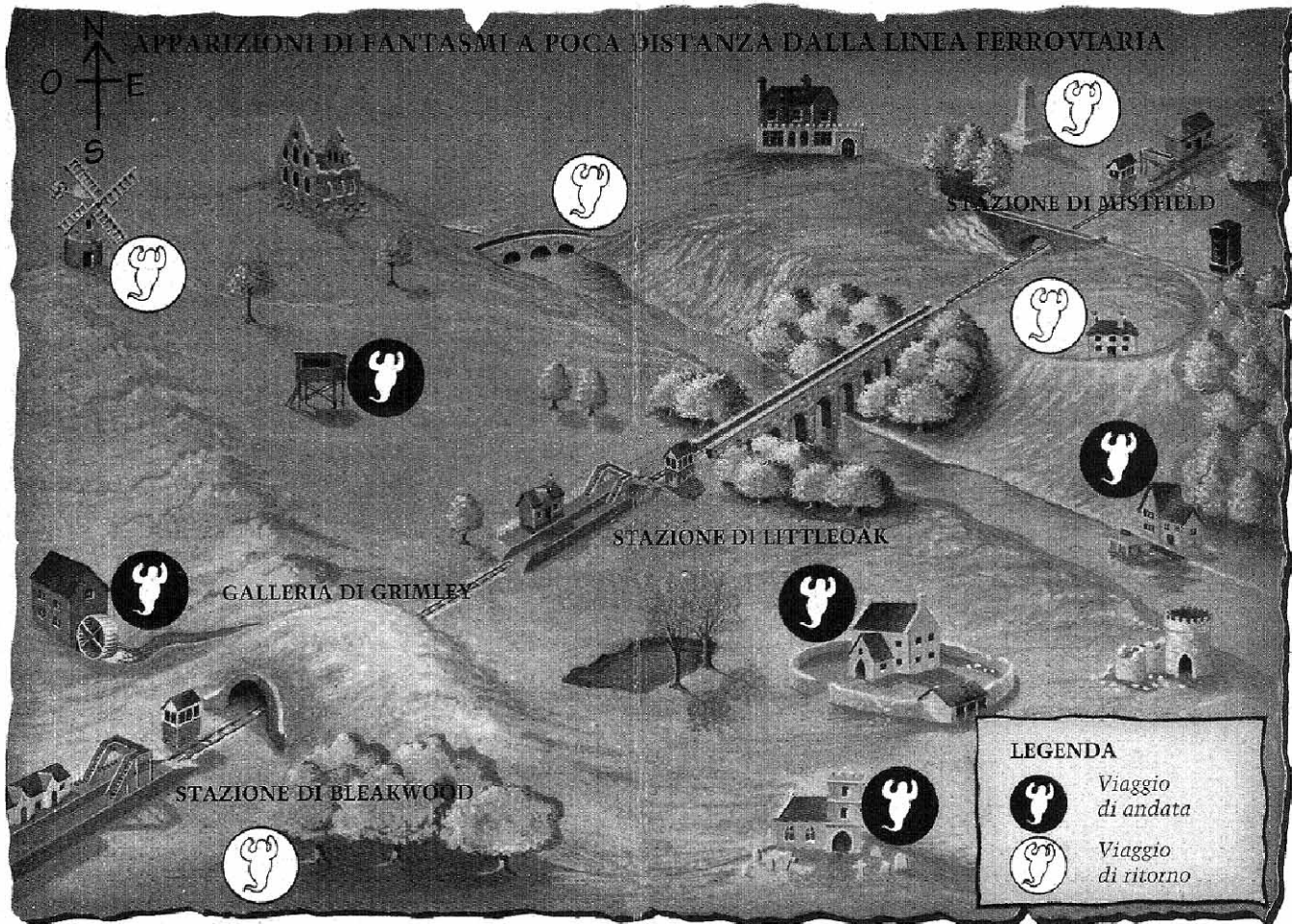
Carrozza belvedere

Carrozza di prima classe

Carrozza di seconda classe

Carrozza di prima classe

Carrozza belvedere

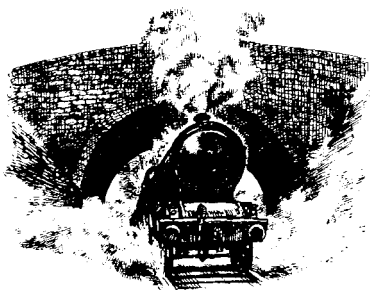
OGGETTI UTILI

librogame®

collana diretta da Giulio Lughi

Nessun albero è stato abbattuto
per produrre la carta di questo libro che è interamente riciclata.

IL TRENO DEI FANTASMI

STEPHEN THRAVES

illustrato da Peter Dennis
tradotto da Mariangela Bruna

Edizioni E. Elle

INTRODUZIONE

Devi trovare assolutamente una notizia sensazionale! Sei uno dei piú importanti collaboratori del giornale della scuola, e ti si è presentato spesso questo problema. Ma il prossimo numero del tuo giornale parteciperà alla gara nazionale per il «Giornalino scolastico dell'anno», quindi questa volta devi trovare una notizia bomba!

L'amministrazione comunale non ti è di grande aiuto, visto che per la prossima settimana sono previsti soltanto una mostra d'arte e un concerto di violino all'aperto! Neppure la polizia ti fornisce uno spunto: infatti ti senti dire che in questo periodo la città è particolarmente tranquilla, non c'è un caso interessante da mesi!

Sempre piú sconfortato, fai una visita al piú vicino ufficio turistico, che si trova a pochi chilometri di distanza. È forse prevista l'apertura di qualche parco dei divertimenti, o è in programma qualche rappresentazione storica? A quanto pare, niente di tutto questo nei prossimi giorni. Mentre stai per uscire dall'ufficio, sempre piú frustrato, lo sguardo ti cade su un piccolo dépliant.

Si intitola IL TRENO DEI FANTASMI!

Incuriosito, lo apri e vedi che si tratta di un invito a partecipare a un viaggio notturno a bordo del *Treno della Valle Scura.* Il dépliant spiega che il vecchio treno a vapore che percorreva la Valle Scura ha cessato il servizio circa quarant'anni fa, a causa della

diminuzione del numero di passeggeri. Ma adesso un gruppo di fanatici dei trasporti su rotaie ha riparato la linea ferroviaria, e ha organizzato delle corse per turisti durante i fine settimana.

La sera del 15 giugno, spiega ancora l'opuscolo, sarà una sera speciale. Quarant'anni fa infatti, prima che venisse chiusa la linea, un controllore dichiarò che ogni anno, la sera del 15 di giugno, durante il viaggio gli capitava di vedere dei fantasmi. L'uomo si chiamava Walter Potts e sosteneva che i fantasmi gli apparivano sempre nello stesso posto e alla stessa ora, alcuni a breve distanza dalla linea ferroviaria, alcuni lungo la linea stessa e alcuni proprio ai finestrini del treno!

Ti rendi conto che mancano soltanto un paio di giorni al 15 giugno e decidi che *questa* sarà la tua storia per il giornale! Armato di una macchina fotografica a sviluppo istantaneo, viaggerai sul treno dei fantasmi! Non ti aspetti di riuscire a fotografare davvero i fantasmi, naturalmente, ma almeno potrai procurarti delle foto interessanti. Senz'altro piú interessanti delle foto di un concerto di violino!

Che i fantasmi abbiano intenzione di apparire o no, il 15 giugno inizia comunque con dei segni di cattivo auspicio. Al tuo risveglio infatti scopri che piove a dirotto e che il cielo è scuro e minaccioso. La pioggia continua implacabile per tutta la giornata e il cielo diventa sempre piú minaccioso con l'avvicinarsi della sera. Mentre ti dirigi in bicicletta verso la Valle Scura, percorrendo una decina di chilometri, ti chie-

di quante altre persone sfideranno le intemperie per salire di sera, come te, a bordo del treno.

Probabilmente saranno addirittura meno di quante pensi: infatti, quando ti manca ancora un chilometro per raggiungere la vecchia stazione, vedi che la strada davanti a te è completamente allagata dalla pioggia. Scendi dalla bicicletta e sali per il ripido pendio sul lato della strada, aggirando cosí il tratto allagato. È chiaro però che un'automobile non può fare la stessa cosa!

Quando raggiungi finalmente la vecchia stazione solitaria, i tuoi timori vengono confermati: non c'è neppure un'auto nel parcheggio. Scoraggiato, cerchi la biglietteria; dubiti di trovare anima viva, e anche se dovesse esserci qualcuno, ti dirà sicuramente che la corsa di questa sera è stata soppressa.

Con grande gioia scopri però di esserti sbagliato. La biglietteria è aperta, e un uomo con una matita infilata dietro l'orecchio ti informa che, avendo ormai pubblicizzato la cosa, gli organizzatori sono decisi a far partire il treno in qualsiasi caso, che ci siano molti passeggeri o no.

Ma hai davvero motivo di rallegrarti? Mentre, sotto la pioggia a dirotto, aspetti sul binario che il treno esca dalla vecchia rimessa, scopri di non essere uno dei *pochi* passeggeri, ma di essere proprio l'unico!

Infilando la mano in tasca, fai un'altra terribile scoperta. I rullini per la macchina fotografica non ci sono piú. Devono esserti caduti dalla tasca mentre salivi lungo il pendio spingendo la bicicletta: infatti

sei scivolato un paio di volte sull'erba bagnata. Cosí adesso le uniche foto che puoi scattare sono quelle che ti rimangono nella macchina fotografica, e sono soltanto sei!

Forse si tratta di due buone ragioni per non partire. Ma se ci fossero davvero dei fantasmi? Avresti una notizia davvero sensazionale. Cosí, nonostante tutti i timori, decidi che saresti pazzo a perdere una occasione del genere...

ISTRUZIONI PER IL GIOCO

1. Ogni volta che giochi devi utilizzare una delle 30 schede punteggio che trovi nel risvolto dell'ultima pagina di copertina.

2. La colonna di ogni scheda punteggio indica il *numero di fotografie che ti sono rimaste da scattare*, la colonna indica il *numero di volte in cui sei riuscito a fotografare un fantasma* e la colonna indica quali *oggetti utili* ti sei procurato durante il gioco.

Colonna

3. All'inizio del gioco hai a disposizione **6** fotografie. Ogni volta che ne scatti una (sia intenzionalmente che per errore), devi ridurre questo numero cancellando il primo numero in alto in questa colonna. Cosí, quando avrai scattato la prima fotografia, cancellerai il numero **6**, dopo la seconda cancellerai il numero **5**, e cosí via.

4. Quando avrai cancellato tutti i numeri fino all'**1** compreso, avrai finito la pellicola e non potrai continuare a giocare. Se desideri fare un altro tentativo, devi ricominciare dal principio utilizzando una nuova scheda.

Colonna

5. Se una delle fotografie che hai scattato riproduce un fantasma, devi prenderne nota nella colonna della tua scheda punteggio. Per il primo fantasma

cerchia il numero **1**, per il secondo il numero **2**, e cosí via.

6. Su molte delle foto che scatterai, tuttavia, non comparirà nessun fantasma. Ti potrà capitare di *credere* di fotografare un fantasma, ma quando andrai al paragrafo in cui compare la foto sviluppata, rimarrai spesso deluso. Guardando bene, ti accorgerai che si trattava in realtà di una pecora al pascolo nella luce fioca della sera, o delle pale bianche di un lontano mulino a vento... oppure del vapore del treno!

7. Piú volte proverai a giocare, piú diventerai abile nello stabilire dove e quando utilizzare la macchina fotografica. In questo modo sarai in grado di migliorare sempre piú il punteggio nella colonna .

8. Il tuo scopo finale è di scattare il numero massimo di **6** fotografie che riproducano un fantasma. Soltanto **6** foto che riproducano con chiarezza un fantasma costituiranno la prova inconfutabile che sulla vecchia linea ferroviaria si verificano davvero queste apparizioni... e permetteranno al tuo giornale di vincere l'ambito premio per il «Giornalino scolastico dell'anno»!

Colonna

9. Ci sono tre *oggetti utili* che puoi procurarti durante il gioco: la mappa di Walter Potts (che indica i punti a poca distanza dalla linea ferroviaria in cui i fantasmi sono comparsi); un vecchio giornale (che racconta delle apparizioni che si sono verificate lun-

go la linea ferroviaria); e l'orario ferroviario di Walter Potts (sul quale sono annotate le apparizioni dei fantasmi ai finestrini del treno). Questi tre oggetti sono raffigurati sul risvolto della prima pagina di copertina.

10. Possedere questi oggetti aumenterà di molto le tue probabilità di successo nel corso dell'avventura, quindi dovresti fare tutto il possibile per procurarteli durante il gioco.

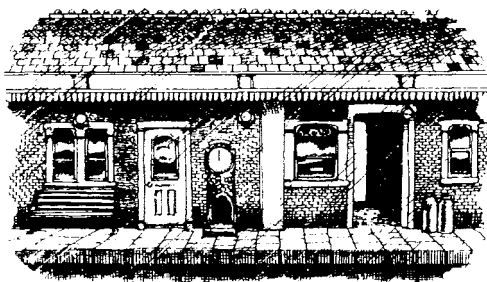
11. Se trovi uno di questi oggetti, segnalo sulla scheda punteggio cerchiando il codice corrispondente (M = mappa, G = giornale, O = orario) nell'apposita colonna. Da quel momento avrai la possibilità di consultare quel particolare oggetto ogni volta che ti sarà utile durante il gioco.

12. Ricorda che *non* puoi servirti di un oggetto se non è cerchiato sulla scheda punteggio.

Volta pagina per dare inizio a
questo viaggio straordinario...

1

Guardi di nuovo in direzione della vecchia rimessa al termine del binario, ma non c'è ancora nessun segno del treno. Ogni tanto qualche nuvola di vapore sale verso il cielo, ma non senti il fischio della locomotiva. Cosí decidi di esplorare la vecchia stazioncina. Tutto sembra rimasto esattamente come ai tempi di Walter Potts, molti anni prima. Gli antichi lampioni a gas lungo il binario, di quelli che venivano accesi e spenti con l'aiuto di lunghi bastoni, i vecchi cartelloni pubblicitari di cui restano solo alcuni brandelli sui muri. Raggiungi la finestra buia di una piccola sala d'attesa e ti chiedi se sia il caso di entrare. O forse puoi entrare nella sala da tè poco piú avanti; o magari puoi continuare a passeggiare fino alla fine del binario ed esaminare il serbatoio dell'acqua là in fondo...

Se entri nella sala d'attesa — *vai al 140.*
Se entri nella sala da tè — *vai al 53.*
Se esamini il serbatoio dell'acqua — *vai al 117.*

2

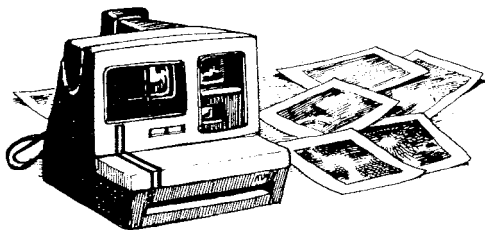
Affacciandoti al finestrino vedi che un piccolo albero è stato abbattuto dal temporale ed è caduto proprio sui binari! Ted sta aiutando il conducente e il fuochista a sollevarlo, ma, siccome sembra un lavoro piuttosto faticoso, decidi di dare una mano. Salti giú dalla carrozza e corri verso i tre uomini. *Vai al 32.*

3

Ti sei appena messo comodo nello scompartimento di seconda classe (o almeno tanto comodo quanto i sedili rigidi ti consentono!) quando il treno comincia a uscire dalla stazione. A poco a poco prende velocità e procede rumorosamente attraverso il temporale. Guardi l'orologio per controllare l'ora della partenza... *Vai al 132.*

4

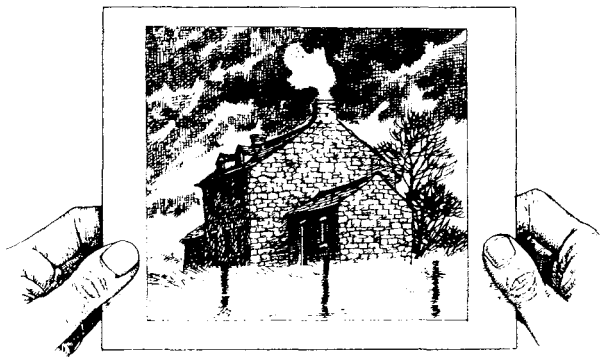
Punti la macchina fotografica lungo il corridoio e ti appoggi a una delle porte, in modo da avere una

posizione stabile quando il treno ripartirà. Purtroppo però non avevi chiuso bene la porta quando sei salito su questa carrozza... e di colpo cadi all'indietro, fuori dal vagone! È una fortuna che il treno non si sia ancora mosso, altrimenti le tue ferite sarebbero state molto piú gravi di qualche ammaccatura. L'errore tuttavia ti è costato caro, perché, anche se non hai riportato ferite gravi, durante la caduta hai premuto il pulsante della macchina fotografica e hai sprecato una fotografia preziosa!
Cancella il primo numero in alto nella colonna 📷 della tua scheda punteggio. Poi vai al 154.

5

Mentre il treno si avvicina alla piccola cabina di controllo, ti convinci di aver fatto la scelta giusta: ti sembra di vedere qualcosa che si muove dietro le finestre buie! Oppure non si tratterà soltanto del riflesso del treno che passa davanti ai vetri? Adesso la carrozza raggiunge la cabina e hai proprio l'impressione di vedere un viso bianco alla finestra. Ben sapendo che queste apparizioni spesso sono molto

piú chiare se fissate su una pellicola, sollevi la macchina fotografica. E se quel viso non fosse altro che il riflesso del tuo stesso viso contro il vetro?

Se scatti la foto *vai al 47.*
Se non la scatti *vai al 24.*

6

Complimenti! Era proprio un fantasma. Prendi nota di questa fotografia riuscita nella colonna della tua scheda punteggio e non dimenticare di cancellare il primo numero in alto nella colonna per annullare la foto utilizzata. Poi vai al 24.

7

Appena il treno raggiunge l'altra estremità dell'impervia valle, tiri un sospiro di sollievo. Tra circa

cinque minuti dovresti trovarti di nuovo nella piccola stazione di Littleoak e controlli l'orologio per calcolare l'ora dell'arrivo. Sono le nove e dieci proprio in questo momento, ma noti qualcosa di strano al tuo orologio. La lancetta dei minuti si sta muovendo con un tremolio! Sarà forse perché le nove e dieci è l'ora in cui ai finestrini della carrozza di prima classe deve comparire un fantasma?

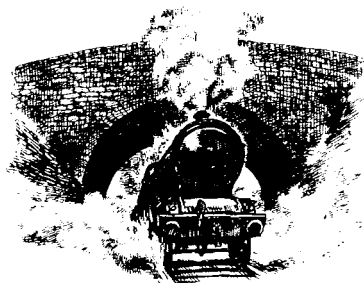
Se hai cerchiato la O nella colonna della tua scheda punteggio, puoi consultare l'ORARIO di Walter Potts per scoprire se in questo posto a quest'ora comparirà un fantasma. Altrimenti dovrai tirare a indovinare.

Se guardi fuori dal finestrino vai al 27.
Se non guardi fuori dal finestrino vai all'85.

8

Mentre ti trovi sul ponte comincia a piovere di nuovo a dirotto, quindi scendi di corsa verso il treno. Quando lo raggiungi, la piccola stazione è già quasi completamente inondata dalla fitta pioggia. Il temporale si sta scatenando di nuovo, ancora piú violento di prima. Ti senti sollevato nel notare che le luci sulle carrozze sono ancora accese, perché è chiaro che

l'ultima parte del viaggio sarà la piú terribile! Rifletti velocemente sulla carrozza da scegliere per il tragitto che ti resta da compiere.

La carrozza belvedere? — *Vai al 19.*
La carrozza di prima classe? — *Vai all'88.*
La carrozza di seconda classe? — *Vai al 67.*

9

Quando il treno raggiunge finalmente la fine del sinistro viadotto respiri di sollievo. Adesso il treno ricomincia a prendere velocità e l'inospitale Valle Scura è di nuovo alle tue spalle. Non dovrebbe mancare molto all'arrivo nella piccola stazione di Littleoak: guardi l'orologio e vedi che sono quasi le nove e dieci. Ti chiedi se questa sia un'ora in cui potrebbe apparire un fantasma davanti all'ampio finestrino della carrozza belvedere!

Se hai cerchiato la O nella colonna della tua scheda punteggio, puoi consultare l'ORARIO di Walter Potts per scoprire se in questo posto a que-

st'ora apparirà un fantasma. Altrimenti dovrai tirare a indovinare.

Se guardi fuori dal finestrino vai al 141.
Se non guardi fuori dal finestrino vai all'85.

10

Era soltanto uno spaventapasseri!
Cancella il primo numero in alto nella colonna della tua scheda punteggio. Poi vai al 105.

11

"Accomodati" borbotta Ted quando gli dici che per il momento preferiresti rimanere sulla carrozza belvedere. "Ma non illuderti di riuscire a vedere un

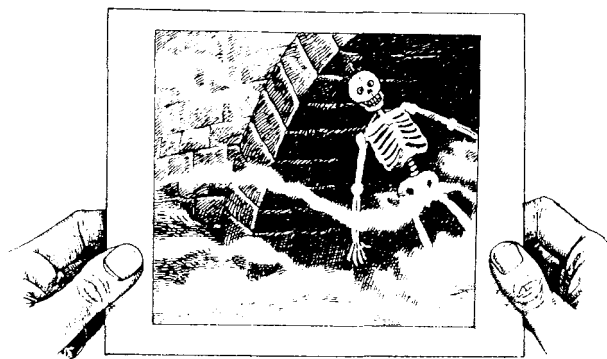
fantasma fuori dal finestrino. Se fossi in te risparmierei quelle foto per la prossima vacanza!"
Ma tu ignori del tutto il consiglio di Ted e appena l'uomo lascia la cabina, ti assicuri che la macchina fotografica sia pronta per scattare! ***Vai al 90.***

12

Abbassi uno dei vecchi finestrini scricchiolanti del corridoio e punti la macchina fotografica verso il gruppo di alberi. Le fronde oscillano nel vento impetuoso, ma non c'è traccia di nessuna creatura soprannaturale! Osservi gli alberi che si allontanano alla tua vista nell'oscurità, quando di colpo senti qualcosa che ti tocca la spalla. Cominci a tremare e non osi voltarti. Che un fantasma sia salito a bordo del treno?
Vai al 151.

13

Esci in fretta nel corridoio, in modo da trovarti dal lato giusto quando passerai davanti al serbatoio dell'acqua. Ma tanta fretta non era necessaria, perché il treno si muove con una tale lentezza che il serbatoio dell'acqua è ancora lontano. Quando finalmente si avvicina non riesci a vederlo molto bene perché viene completamente avvolto dal vapore emesso dal treno! Tuttavia punti la macchina fotografica verso le nuvole di vapore, pronto a scattare quando si diraderanno. Forse in quel momento ti apparirà un fantasma.
Vai all'81.

14

In effetti la foto che hai scattato mostra uno scheletro, ma adesso ti è chiaro che si tratta di uno scheletro finto. Probabilmente è stato sistemato all'ingresso della galleria per rendere piú sinistra l'atmosfera del viaggio a bordo del treno dei fantasmi!
Cancella il primo numero in alto nella colonna della tua scheda punteggio. Poi vai al 28.

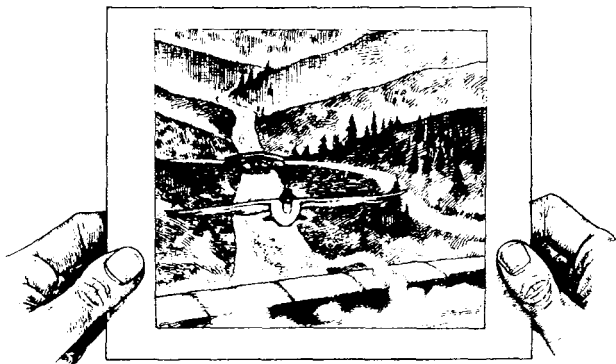
15

Dal momento che sei cosí preoccupato per il fatto di avere poco tempo per scattare altre foto, cominci a osservare attentamente il paesaggio che scorre davanti al finestrino aperto. Dapprima noti, non molto distante, un obelisco di pietra: forse si tratta di una specie di monumento. Poi, mentre l'obelisco comincia a scomparire alle tue spalle, il vecchio maniero

ricompare alla tua vista. Dovresti forse seguire quel maniero dall'aria sinistra con l'obiettivo della macchina fotografica? O faresti meglio a puntarlo verso l'obelisco alle tue spalle?

Se hai cerchiato la M nella colonna della tua scheda punteggio, puoi consultare la MAPPA per scoprire se durante il viaggio di ritorno un fantasma apparirà in uno di questi due luoghi. Altrimenti dovrai tirare a indovinare.

Se tieni d'occhio l'obelisco	*vai all'83.*
Se tieni d'occhio la casa in pietra	*vai al 39.*
Se li ignori entrambi	*vai al 127.*

16

Era soltanto un cigno!

Cancella il primo numero in alto nella colonna della tua scheda punteggio. Poi vai al 75.

17

Mentre lo strano ponte si avvicina a poco a poco, guardi ansioso fuori dal finestrino dello scompartimento. Per il momento non vedi niente sopra il ponte... o forse...? D'improvviso ti sembra di vedere qualcosa di bianco che si muove! Il guaio è che il treno passa sbuffando proprio sotto le arcate, mentre le nubi di vapore coprono completamente la visuale! Ma tu sei sicuro che ci sia qualcosa dietro quel vapore: riesci a scorgerne soltanto i vaghi contorni, forse in una fotografia li distingueresti meglio...

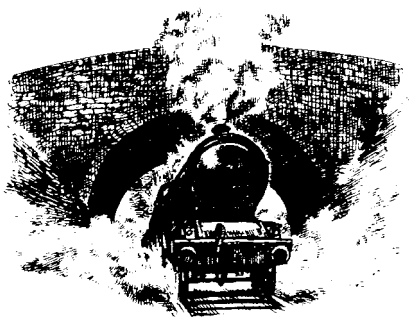
Se scatti una fotografia ***vai al 116.***
Se non la scatti ***vai al 68.***

18

Mentre il treno inizia il viaggio di ritorno ed esce fischiando dalla stazione di Mistfield, avvolto in una nuvola di vapore, speri che il cielo non si faccia troppo buio per scattare delle fotografie. Per adesso la luce è appena sufficiente, perché la pioggia ha cessato un po'. Ma nella prossima ora il cielo diventerà ancora piú buio, e ti sarebbe molto comodo se la pioggia cessasse del tutto! ***Vai al 56.***

19

Salti sulla carrozza belvedere, felice di poter chiudere la porta mettendoti al riparo da tutta quella pioggia. Tuttavia la pioggia torna ben presto ad entrare, perché apri subito il finestrino. Dal momento che le luci sul treno sono accese, questo è il solo modo per vedere qualcosa all'esterno! Comunque adesso sta facendo talmente buio che ormai non riesci a vedere quasi niente. Forse però potrebbero esserci dei fantasmi che si aggirano nell'oscurità! ***Vai al 29.***

20

Decidi di puntare per un paio di minuti la macchina fotografica verso ciò che riesci a vedere in modo indistinto dal ponte, nel caso che un fantasma dovesse apparire da quelle parti. Ma cosa ti sembra piú promettente? Il capanno di osservazione situato a circa cento metri a nord della linea ferroviaria, o quel

grande stagno dall'aria un po' sinistra situato a sud?
Se hai cerchiato la M nella colonna della tua scheda punteggio, puoi consultare la MAPPA per scoprire se durante il viaggio di ritorno un fantasma apparirà in uno dei due luoghi. Altrimenti dovrai tirare a indovinare.

Se tieni d'occhio la capanna	*vai al 96.*
Se tieni d'occhio lo stagno	*vai al 60.*
Se li ignori entrambi	*vai all'8.*

21

Non può essere esplosa la caldaia della locomotiva, perché con enorme sollievo ti rendi conto che il treno si sta ancora muovendo. Poi noti dei frammenti di vetro sul pavimento e ti accorgi che sopra di te la luce si è spenta. Allora è stato questo a causare l'esplosione: una lampadina difettosa! Ma la sensazione di sollievo scompare quando noti un altro particolare: una fotografia che spunta dal tuo apparecchio. Nello shock dell'esplosione devi aver premuto inavvertitamente il pulsante!
Cancella il primo numero in alto nella colonna della tua scheda punteggio. Poi vai al 57.

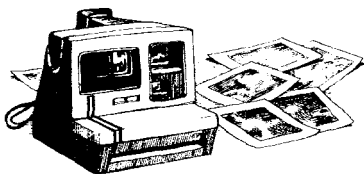
22

Tenti disperatamente di mantenere ferma la macchina fotografica, mentre ti sforzi di capire se quella figura bianca è proprio un fantasma o semplicemente una nuvola di vapore che sta passando davanti al finestrino. Forse potresti esserne piú sicuro se guardassi fuori dal finestrino a occhio nudo, ma non c'è tempo. Il fantasma, o il vapore, o qualunque cosa sia, si sta allontanando rapidamente. Se non scatti una foto in questo preciso istante, dopo sarà troppo tardi!

Se scatti la foto ***vai all'86.***
Se non la scatti ***vai al 25.***

23

Stai cominciando ad avere l'impressione che su questo viadotto durante il viaggio di ritorno non succeda proprio nulla, almeno non su questo lato del viadotto. Ma proprio mentre fai queste riflessioni, un fantasma ti passa sopra la testa e d'improvviso scende verso il basso, verso il tuo finestrino aperto! Sorpreso premi il pulsante della macchina fotografica, ma purtroppo non stavi puntando nella direzione giusta. Poi ti rendi conto che non si trattava neanche di un

fantasma, ma di un uccello. Adesso hai proprio la certezza di aver sprecato una fotografia!
***Cancella il primo numero in alto nella colonna della tua scheda punteggio. Poi vai al* 7.**

24

Il treno ha ormai percorso diverse miglia da quando ha lasciato la stazione di Littleoak, e si stanno avvicinando le otto. Per fortuna il temporale è finalmente cessato e, nonostante sia ormai sera, nel cielo c'è ancora luce a sufficienza per poter usare la macchina fotografica. Speri che la situazione rimanga cosí per almeno un'ora. Non che fuori l'atmosfera sia meno sinistra, ma almeno sei ancora in grado di riprodurla su una pellicola! ***Vai al* 76.**

25

Pochi minuti dopo, sbuffando e fischiando, il treno entra nella stazione di Mistfield. Mentre aspetti che il treno si fermi, lanci un'altra rapida occhiata all'opuscolo pubblicitario che hai portato con te. Spiega che il treno sarà di ritorno alla stazione di Ble-

akwood poco prima delle dieci. Ti chiedi quanti fantasmi ti saranno apparsi entro quell'ora, e soprattutto quanti di essi sarai riuscito a immortalare sulla tua pellicola! *Vai al 144.*

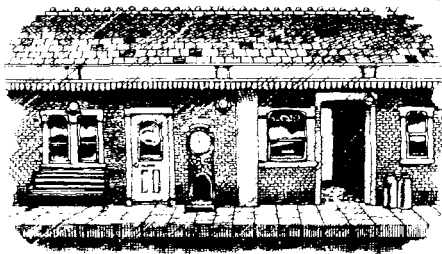
26

Complimenti! Hai fotografato un fantasma! Prendi nota di questa foto riuscita nella colonna della tua scheda punteggio e non dimenticare di cancellare il primo numero in alto nella colonna . Poi vai al 42.

27

Il tremolio della lancetta del tuo orologio dev'essere dovuto semplicemente al fatto che il treno sta percorrendo un tratto particolarmente irregolare, perché

per il momento al finestrino non c'è la minima traccia di fantasmi! Hai appena abbassato la macchina fotografica quando il treno frena di colpo rallentando fin quasi a fermarsi, e tu finisci sul sedile di fronte. Metti la testa fuori dal finestrino per cercare di scoprire cosa ha causato quella brusca frenata e vedi delle pecore che attraversano tranquillamente i binari! Ma quando rientri di nuovo all'interno dello scompartimento, i tuoi occhi notano qualcosa di molto meno divertente. La macchina fotografica ha sviluppato una fotografia: devi aver premuto inavvertitamente il pulsante quando sei stato sbalzato in avanti!
Cancella il primo numero in alto nella colonna della tua scheda punteggio. Poi vai all'85.

28

Adesso il treno è all'interno della galleria e procede rumorosamente nell'oscurità. Finalmente le luci delle carrozze si sono accese, ma soltanto per pochi minuti, perché di colpo si spengono di nuovo. È

molto probabile che gli organizzatori del viaggio abbiano ideato questo espediente per creare un'atmosfera piú sinistra! Se ci fossero degli altri passeggeri nello scompartimento l'idea ti sarebbe piaciuta, ma visto che sei solo non la trovi tanto divertente! La galleria buia sembra continuare all'infinito, e i fischi della locomotiva echeggiano in modo sinistro tutto intorno; ma alla fine vedi comparire una luce davanti a te, e con tuo grande sollievo il treno esce finalmente dalla lunga galleria! ***Vai al 152.***

29

Non vedi nulla di soprannaturale prima di raggiungere la galleria di Grimley, né mentre sei all'interno della galleria, ma speri di avere piú fortuna adesso che il treno sta per uscire dal tunnel. Ricordi di aver visto un vecchio mulino ad acqua poco distante da questa estremità della galleria, a nord della linea ferroviaria, e un folto gruppo di alberi a circa la stessa distanza in direzione sud. Forse nei pressi di uno di questi due luoghi potrebbe apparire un fantasma!

Se hai cerchiato la M nella colonna della tua scheda punteggio, puoi consultare la MAPPA per scoprire se durante il viaggio di ritorno in uno dei due luoghi apparirà un fantasma. Altrimenti dovrai decidere da solo.

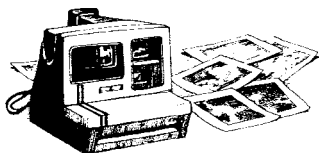
Se tieni d'occhio il mulino ad acqua vai al 97.
Se tieni d'occhio il gruppo di alberi vai al 38.
Se li ignori entrambi vai al 57.

30

Ti avvii verso la biglietteria, anche se non ti aspetti certo di trovare qualcuno in servizio allo sportello. È ovvio che questa stazione rappresenta ormai soltanto un punto di sosta. La strada dissestata che conduce fino alla stazione e la vegetazione incolta tutt'intorno, dimostrano senza ombra di dubbio che i tempi in cui questo era un luogo frequentato dalla gente sono ormai molto lontani! ***Vai al 119.***

31

Allungando ancora un po' il collo fuori dal finestrino noti un segnale bianco proprio all'inizio del viadotto. È qui che un fantasma apparirà all'improvviso? Sollevi la macchina fotografica e la punti verso il segnale bianco. Il tuo dito trema per l'eccitazione sul pulsante, mentre il braccio del segnale comincia a vibrare. Poi di colpo il braccio si abbassa e tu, preso alla sprovvista, premi il pulsante. Ma subito dopo ti penti, perché ti rendi conto di aver avuto una reazione

esagerata: è del tutto normale che il braccio del segnale cambi rapidamente posizione!
Cancella il primo numero in alto nella colonna della tua scheda punteggio. Poi vai al 66.

32

"Le sono molto grato per il suo aiuto", ti dice il conducente quando finalmente riuscite a spostare l'albero dai binari. Lui e il fuochista sono molto piú cordiali di Ted, e ti danno una pacca sulla spalla con le loro mani sporche. "Adesso sarà meglio che saliamo di nuovo a bordo", osserva in fretta il conducente. "Quest'albero ci ha causato almeno dieci minuti di ritardo sull'orario previsto!" Ti chiedi su quale carrozza faresti meglio a salire...

La carrozza di prima classe? ***Vai al 107.***
La carrozza di seconda classe? ***Vai al 55.***
La carrozza belvedere? ***Vai al 146.***

33

Adesso il treno si sta avvicinando al ponticello, quindi abbassi il finestrino per poter puntare la macchina fotografica verso l'alto. Purtroppo però lo scompartimento viene inondato dalla pioggia, e tu scivoli sul

pavimento bagnato. È già una sfortuna cadere all'indietro sulla schiena, ma quello che è peggio, è il rumore emesso dalla tua macchina fotografica! Sta sviluppando una fotografia!
Cancella il primo numero in alto nella colonna 📷 della tua scheda punteggio. Poi vai all'85.

34

Esci nel corridoio con la macchina fotografica, per assicurarti di scattare una foto piú nitida possibile della cabina telefonica. Al momento è in parte nascosta da un albero, ma presto dovrebbe essere ben visibile. Sí, adesso riesci a vederla perfettamente... e noti anche al suo interno una figura indistinta!
Vai al 118.

35

Non vedi ancora il chiarore della luce davanti a te, ma sai che questa galleria prima o poi dovrà terminare. E quando terminerà, forse ci sarà un fantasma da qualche parte: l'uscita di una galleria potrebbe essere un buon posto! Rifletti se sia il caso di tenere la macchina fotografica pronto a scattare, e se sia meglio puntarla verso sinistra o verso destra. O forse non vale la pena

guardare né a destra né a sinistra, perché ai fantasmi questo posto non piace piú di quanto piaccia a te!
Se hai cerchiato la G nella colonna 👻 ***della tua scheda punteggio, puoi consultare il GIORNALE per scoprire se all'uscita dalla galleria apparirà un fantasma. Altrimenti dovrai decidere da solo.***

Se guardi a sinistra	*vai al 92.*
Se guardi a destra	*vai al 43.*
Se non guardi né dall'una né dall'altra parte	*vai al 152.*

36

Valeva la pena rischiare! Prendi nota di questa fotografia riuscita nella colonna 🖼 *della tua scheda punteggio e non dimenticare di cancellare il primo numero in alto nella colonna* 📷 *per eliminare la foto che hai utilizzato. Poi vai al 75.*

37

"E in cosa consisteva esattamente questa terribile tragedia?" chiedi al fuochista con una certa apprensione. Inizialmente hai pensato che ti stesse raccontando una frottola, tanto per creare un po' di atmosfera per il viaggio, ma l'espressione cupa del suo viso ti dice che sta parlando sul serio. "È la cosa che un fuochista teme di piú", ti spiega in tono solenne. "Che la caldaia esploda all'improvviso. Accadde proprio in questa stazione, a quanto pare, proprio mentre il treno passava accanto a quella cabina di controllo laggiú. Purtroppo il segnalatore, il macchinista e il fuochista rimasero gravemente feriti nell'esplosione." ***Vai al 110.***

38

La galleria di Grimley adesso si trova a qualche chilometro di distanza alle tue spalle, e calcoli che proprio qui hai notato quel gruppo di alberi durante il viaggio di andata. Sí, eccoli là. Di colpo gli alberi vengono illuminati dal bagliore di un lampo! Pochi istanti dopo hai l'impressione di vedere un altro bagliore piú debole proveniente dalla stessa direzione. È semplicemente la reazione dei tuoi occhi all'intensa luce del lampo, o c'è un fantasma tra gli alberi? Il solo modo per esserne sicuro è scattare una fotografia...

Se scatti la fotografia vai al 123.
Se non la scatti vai al 57.

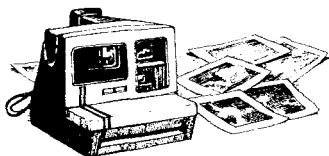
39

Non c'è niente di strano nei pressi del grande maniero, per il momento. Poi la costruzione viene nascosta alla tua vista da una lunga fila di alberi situati proprio accanto al binario. La scorgi ancora ogni tanto, ma non abbastanza a lungo per poter vedere se è apparso qualche fantasma. Finalmente gli alberi si allontanano, ma non prima che uno dei loro lunghi rami quasi ti colpisca in faccia. Hai appena il tempo di evitarlo indietreggiando di scatto, ma in questo modo premi inavvertitamente il pulsante della macchina fotografica!

Cancella il primo numero in alto nella colonna della tua scheda punteggio. Poi vai al 127.

40

Quella che hai fotografato non è altro che una tenda:

il bagliore che avevi notato era dovuto al fatto che qualcuno ha acceso una lampada all'interno! ***Cancella il primo numero in alto nella colonna* 📷 *della tua scheda punteggio. Poi vai all'8.***

41

Tieni gli occhi incollati al mirino della macchina fotografica in attesa che la cabina di controllo compaia alla tua vista. Ah, eccola... e non c'è una figura indistinta al suo interno? Potrebbe trattarsi del fantasma di un segnalatore che in passato lavorava qui? Ma quando sollevi gli occhi dal mirino della macchina per guardare meglio, vedi che la figura all'interno non è poi tanto indistinta. È una persona del tutto normale, un segnalatore in carne e ossa che adesso ti sta salutando con la mano attraverso il vetro! È una fortuna che tu non abbia sprecato una delle tue preziose fotografie. ***Vai al 144.***

42

Vaghi lungo il corridoio, lanciando delle occhiate curiose all'interno dei vecchi scompartimenti. Speri ancora di trovare qualche altro passeggero a bordo,

ma naturalmente non trovi nessuno; e ad essere sincero trovare qualcuno ti avrebbe reso ancora piú nervoso, perché non sapresti spiegarti dove potrebbe essere salito! *Vai al 164.*

43

Esci a tastoni dallo scompartimento buio, sapendo che dal corridoio potrai vedere molto meglio il lato destro dell'uscita dalla galleria. Hai appena abbassato uno dei finestrini del corridoio, quando il treno comincia ad avvicinarsi alla fine della galleria. Per adesso vedi soltanto un piccolo puntino di luce, ma mentre quel puntino si fa rapidamente sempre piú grande, ti sembra di vedere qualcosa in quella direzione. È qualcosa di bianco... e si libra nell'aria! Vorresti aspettare che diventi piú chiaro, prima di decidere se scattare una fotografia, ma l'arrivo del treno spinge improvvisamente quella cosa a volare via. Quindi devi decidere immediatamente!

Se scatti la fotografia *vai al 72.*
Se non la scatti *vai al 152.*

44

Complimenti! Hai fotografato un fantasma! Prendi nota di questa fotografia riuscita nella colonna della tua scheda punteggio e non dimenticare di cancellare il primo numero in alto nella colonna per eliminare la foto che hai utilizzato. Poi vai al 28.

45

Ti sei appena seduto in uno degli scompartimenti di prima classe, quando il treno raggiunge la Valle Scura e comincia a percorrere il lungo viadotto che attraversa la valle. Stai guardando giú verso il fondo della valle, quando ti sembra di sentire un rumore alle tue spalle, come se qualcuno bussasse a uno dei finestrini del corridoio. Ti volti ma non vedi niente, però ti chiedi se quel rumore non significa che un fantasma sta per apparire a uno dei finestrini! Guardi

l'orologio. Sono quasi le otto e cinque. Sarà un'ora favorevole per i fantasmi?

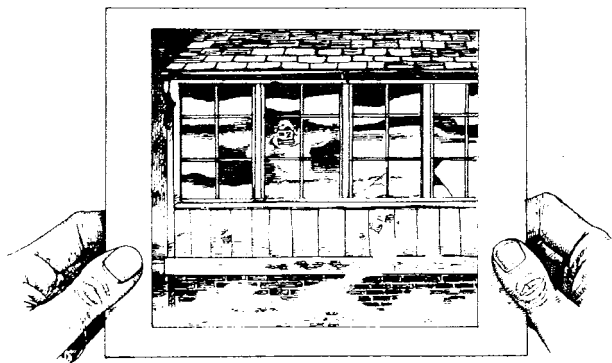
Se hai cerchiato la O nella colonna della tua scheda punteggio puoi consultare l'ORARIO di Walter Potts per scoprire se un fantasma apparirà a un finestrino di questa carrozza a quest'ora. Altrimenti dovrai tirare a indovinare.

Se decidi di tenere d'occhio i finestrini	***vai al 142.***
Se decidi di ignorarli	***vai al 75.***

46

Ti avvii verso il carrello dei bagagli e cominci a guardare le etichette sulle valigie di cuoio. Sono tutte molto vecchie e poco leggibili. Allora decidi di guardare dentro le valigie e tenti di aprire qualche serratura. Come ti aspettavi, però, sono tutte chiuse a chiave. Adesso ti avvii verso l'altra estremità del marciapiede per esaminare la bilancia. Sei a circa metà strada, quando scivoli su una macchia d'olio: per fortuna non sei vicino al bordo del marciapiede, ma perdi l'equilibrio e premi inavvertitamente il

pulsante della macchina fotografica, sprecando una preziosa fotografia!
Cancella il primo numero in alto nella colonna 📷 della tua scheda punteggio. Poi vai al 69.

47

Purtroppo si trattava soltanto della tua immagine riflessa sul vetro! Come hai potuto essere cosí sciocco da sprecare una delle tue preziose fotografie?
Cancella il primo numero in alto nella colonna 📷 della tua scheda punteggio. Poi vai al 24.

48

Apri in fretta la porta dello scompartimento per tenere d'occhio anche i finestrini del corridoio. Sollevando la macchina fotografica, continui a guardare

da una parte all'altra, prima dentro lo scompartimento, poi fuori. Ti sei appena voltato per la terza volta verso i finestrini del corridoio, quando qualcosa di grande e bianco appare all'improvviso oltre il vetro! Sembra che voglia andarsene subito, quindi devi decidere in questo preciso istante se scattare una foto!

Se scatti la foto *vai al 94.*
Se non la scatti *vai al 24.*

49

Tieni lo sguardo fisso sul castello mentre il treno attraversa rumorosamente il viadotto. Ma se queste rovine sono frequentate da fantasmi, pare proprio che non abbiano intenzione di farsi vedere da te! Forse avresti fatto meglio a tenere d'occhio il ponte di pietra. Sperando che non sia troppo tardi, ti sposti rapidamente sull'altro lato della carrozza belvedere, ma a causa di un sobbalzo inciampi. Per fortuna finisci su uno dei sedili, ma devi aver premuto inavvertitamente il pulsante della macchina fotografica, perché noti che dall'apparecchio sta uscendo una fotografia.

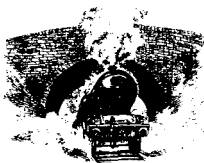
Cancella il primo numero in alto nella colonna della tua scheda punteggio. Poi vai al 75.

50

Prendi posto nella carrozza belvedere e osservi la pioggia che batte sui grandi finestroni mentre aspetti che il treno lasci la stazione. Finalmente, con un improvviso sobbalzo, il treno si avvia. Mentre scorre lentamente lungo il binario, pensi che in fondo un fantasma potrebbe comparire già mentre il treno lascia la stazione. Magari potrebbe essercene uno sul ponte per i pedoni... o dentro la cabina di controllo. Oppure potresti vederne uno che vola sopra il vecchio serbatoio per l'acqua che hai notato prima!

Se hai cerchiato la G nella colonna della tua scheda punteggio, puoi consultare il GIORNALE per scoprire se è possibile che un fantasma appaia mentre il treno lascia la stazione di Littleoak. Altrimenti dovrai tirare a indovinare.

Se tieni d'occhio il ponte	*vai al 136.*
Se tieni d'occhio la cabina di blocco	*vai al 5.*
Se tieni d'occhio il serbatoio	*vai al 70.*
Se ignori ogni cosa	*vai al 24.*

51

Dopo che Ted è scomparso lungo il corridoio, guardi fuori dal finestrino dello scompartimento, per vedere

se riesci a scorgere la stazione di Mistfield. È quella là in fondo? Potrebbe essere, ma potrebbe anche non essere... Tuttavia quello che attira di colpo la tua attenzione è un sinistro castello situato a poche centinaia di metri sulla sinistra della linea ferroviaria... *Vai al 100.*

52

Non puoi fare a meno di essere un po' emozionato mentre punti la macchina fotografica lungo il viadotto. Adesso il fondo della valle è quasi completamente immerso nell'oscurità e il fiume è scomparso alla vista. Di colpo però ti sembra di vedere un chiarore che si muove nell'oscurità. Potrebbe trattarsi di un fantasma? Sei troppo ottimista, perché la linea retta che la luce sta tracciando e la sua lentezza, ti suggeriscono che si tratta soltanto di una barca che naviga lungo il fiume. Comunque puoi almeno essere soddisfatto per aver visto di persona questa sinistra valle... e sollevi di nuovo lo sguardo. *Vai al* 7.

53

Quando provi ad aprire la porta della sala da tè, scopri che è chiusa a chiave. Guardando attraverso la finestra buia riesci a scorgere un paio di tavolini di legno e, in fondo, un banco con una scatola da tè di metallo. Ti giri volgendo le spalle alla finestra, ma poi di scatto ti volti di nuovo. Sei sicuro di aver visto il coperchio

della scatola sollevarsi e uscirne uno sbuffo di vapore! Adesso però la scatola ha di nuovo un aspetto del tutto innocuo. È chiaro che la strana atmosfera di questo posto ti sta giocando degli strani scherzi! ***Vai al 148.***

54

"Prima attraverseremo la galleria di Grimley", ti spiega Ted mentre il treno comincia ad accelerare. "Io dovrei fare degli strani suoni mentre siamo dentro la galleria, in modo che la gente pensi che il treno è pieno di fantasmi", aggiunge l'uomo. "Ma dal momento che sei l'unico passeggero, se per te è lo stesso questa volta non lo farò. Ho altro da fare per passare il tempo, come ad esempio pulire gli specchi e spazzolare i sedili. Comunque se hai bisogno di me mi troverai nella carrozza di prima classe, in testa al treno. Puoi anche spostarti da una carrozza all'altra, visto che sei l'unico passeggero. Puoi rimanere sulla carrozza belvedere, oppure andare in quella di seconda classe, o raggiungermi in prima classe".

Cosa scegli?

La carrozza belvedere?	***Vai all'11.***
La carrozza di seconda classe?	***Vai al 147.***
La carrozza di prima classe?	***Vai al 78.***

55

Entri in uno degli scompartimenti della carrozza di seconda classe ma ti fermi di colpo, per un pensiero improvviso. È stato il temporale ad abbattere quell'albero, o è stato qualcosa di piú sinistro? Forse è stato un fantasma a spingerlo sui binari! E forse l'ha fatto come avvertimento, per far sapere che sta per comparire a uno dei finestrini del treno! Ritorni nel corridoio per poter tenere d'occhio quanti piú finestrini possibile e controlli l'orologio. Sono quasi le otto e venti. Chissà se è un'ora favorevole per l'apparizione di un fantasma?

Se hai cerchiato la O nella colonna della tua scheda punteggio puoi consultare l'ORARIO di Walter Potts per scoprire se a quest'ora e in questo scompartimento comparirà un fantasma. Altrimenti dovrai tirare a indovinare.

Tieni d'occhio i finestrini? *Vai al 4.*
Non te ne preoccupi? *Vai al 154.*

56

Nonostante i tuoi timori, c'è ancora luce quando raggiungete di nuovo il ponte e anche quando attra-

versate di nuovo il sinistro viadotto dieci minuti piú tardi. Quando il treno comincia a percorrerlo guardi in direzione sud, verso la vecchia rimessa per le barche sulla riva del fiume e poi verso le rovine del castello sull'altra sponda. Potrebbe apparire un fantasma in uno di questi due posti?

Se hai cerchiato la M nella colonna della tua scheda punteggio, puoi consultare la MAPPA per scoprire se un fantasma apparirà in uno di questi due posti durante il viaggio di ritorno. Altrimenti dovrai tirare a indovinare.

Se tieni d'occhio la rimessa delle barche	***vai al 102.***
Se tieni d'occhio il castello	***vai al 74.***
Se li ignori entrambi	***vai al 9.***

57

La tua strana escursione sta finalmente per terminare, perché il treno sta arrivando nella stazione di Bleakwood. Mentre scendi dalla carrozza cerchi Ted lungo il binario immerso nell'oscurità, per ringraziarlo. L'uomo impiega un po' di tempo a scendere dal treno e a venire verso di te con il suo passo strascicato e, quando si avvicina, noti che è molto pallido. Anzi, è proprio bianco! "Ritiro tutto quello che ho detto sui fantasmi", osserva con voce tremante. "Nell'ultima parte del viaggio ne ho visto uno! Lungo questa linea ferroviaria appaiono davvero i fantasmi, sono pronto a giurarlo!" Ted può giurare

quanto vuole, ma in realtà l'unica cosa che convincerà la gente saranno delle prove fotografiche!
Allora, qual è il punteggio finale nella colonna della tua scheda punteggio? Se è almeno di uno, hai una prova. Ma sarai del tutto convincente (tanto convincente da vincere il premio della scuola!) se scatterai il massimo di SEI fotografie. Quindi, se il tuo punteggio è inferiore a sei, prova a giocare di nuovo per vedere se puoi migliorarlo!

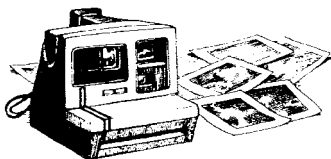
58

Apri lentamente gli occhi e, dal rumore diverso del treno, capisci che il viadotto è finalmente alle tue spalle. Ben presto dovreste raggiungere di nuovo la stazione di Littleoak. Qui *dovrai* tenere gli occhi ben aperti per vedere i fantasmi. Potrebbero restarti soltanto poche occasioni! Ti chiedi se avrai piú fortuna tenendo d'occhio la cabina di controllo oppure quel piccolo ponte per i pedoni.
Se hai cerchiato la G nella colonna della tua scheda punteggio, puoi consultare il GIORNALE per scoprire dove apparirà un fantasma mentre il treno si avvicina alla stazione di Littleoak, durante il viaggio di ritorno. Altrimenti dovrai tirare a indovinare.

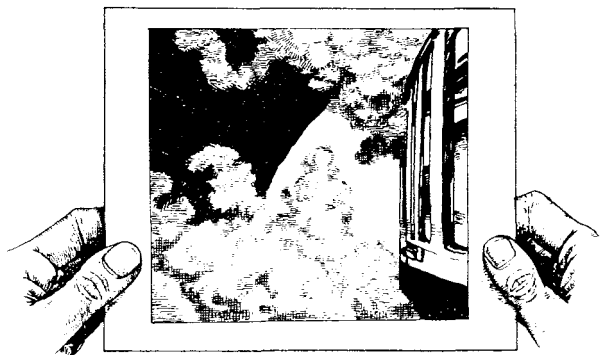
Se tieni d'occhio la cabina di controllo *vai al 103.*
Se tieni d'occhio il ponte *vai al 33.*
Se li ignori entrambi *vai all'85.*

59

Il tuo orologio ti dice che mancano soltanto *cinque* secondi alle otto e mezza, quindi punti in fretta la macchina fotografica verso il finestrino del tuo scompartimento. Senti che la macchina ti trema leggermente fra le mani mentre scadono gli ultimi due secondi. Poi, alle otto e mezza esatte, una forma bianca e fluttuante compare fuori dal finestrino!
Vai al 22.

60

Stai per scattare una foto dello stagno, perché hai notato una figura scura che si muove lí vicino. Ma ti rendi conto in tempo che si tratta soltanto di un arbusto sottile che si muove nel vento. Pochi secondi dopo, però, scorgi qualcos'altro che potrebbe essere un fantasma. C'è uno strano bagliore tra quei giunchi scuri che ondeggiano sulla sponda dello stagno! Sei sicuro che il bagliore si muove tra i giunchi, ma non puoi restare a guardare troppo a lungo perché potrebbe scomparire. Se vuoi scattare una foto, devi farlo subito!

Se scatti la foto *vai al 77.*
Se non la scatti *vai all'8.*

61

Che sfortuna! Quello che hai visto era soltanto vapore!

Cancella il primo numero in alto nella colonna della tua scheda punteggio. Poi vai al 152.

62

"Come va con i fantasmi?" ti chiede il fuochista con una risatina, indicando la tua macchina fotografica. "Io non avrò mai la possibilità di vederli, perché passo tutto il viaggio a gettare carbone dentro la caldaia. Non ho nemmeno il tempo di alzare la testa! Ma non sono scettico come il vecchio Ted. Non c'è soltanto quello che disse Walter Potts. Ho letto che lungo questa linea ferroviaria accadde una terribile tragedia nel secolo scorso. E, come ben sai, dove sono accadute delle tragedie, ci sono spesso fantasmi!" *Vai al 37.*

63

Ti rendi conto che questa improvvisa oscurità dipende dal fatto che il treno è appena entrato nella galleria di Grimley, quella che Ted ha nominato prima. Ti chiedi perché le luci non si accendano, ma immagini che anche questo stratagemma abbia lo scopo di creare un'atmosfera sinistra! Stratagemma senz'altro riuscito, perché guardando fuori dal finestrino del tuo scompartimento, non riesci a vedere nemmeno un filo di luce; si sente soltanto il fischio della locomotiva che ogni tanto echeggia lungo il tunnel. O almeno speri che si tratti del fischio della locomotiva!
Vai al 35.

64

Ti pieghi sul pavimento dello scompartimento e punti la macchina fotografica verso l'alto. Se c'è davvero qualcosa sopra l'ingresso della galleria, dovresti riuscire a fotografarlo! Il fischio che rimbomba ti avverte che adesso la testa del treno sta entrando in galleria, quindi premi il mirino sull'occhio pronto a scattare. Tutto ciò che riesci a vedere sopra l'ingresso della galleria sono solo dense nubi di vapore, e sei certo che là in mezzo non c'è nessun fantasma. Cosí ti alzi in piedi, ma mentre ti muovi un sobbalzo del treno ti fa cadere in avanti: hai premuto il pulsante della macchina fotografica!
Cancella il primo numero in alto nella colonna della tua scheda punteggio. Poi vai al 28.

65

Continui a puntare la macchina fotografica sul cottage, mentre a poco a poco esso si sposta verso il bordo dell'ampio finestrino. Sta per scomparire alla vista, quando noti una figura scura davanti alla casa. Forse si tratta soltanto di un contadino che attraversa i campi, ma di sicuro un contadino non se ne andrebbe in giro in una serata orribile come questa! E perché tiene le braccia aperte mentre cammina? Ma sta proprio camminando? La strana figura sembra ferma là in mezzo, a osservare chissà per quale motivo il treno che sta passando. Sei sempre più convinto che si tratti di un fantasma e ti chiedi se una fotografia non te ne darebbe la conferma. Devi scattarla subito, però!

Se scatti la foto ***vai al 10.***
Se non la scatti ***vai al 105.***

66

Il treno ha ormai percorso la maggior parte del sinistro viadotto e sei pronto a riprendere fiato: a causa della paura lo hai trattenuto per tutti gli ultimi dieci minuti! Ma proprio in quel momento il treno si ferma all'improvviso. Preghi che non ci sia un guasto,

perché davanti a te ci sono ancora trenta metri di strapiombo. E se fossi costretto a percorrere il tratto che resta fino alla fine del viadotto camminando su quel ponte cosí sottile? Per fortuna però il treno si muove di nuovo. Adesso puoi davvero respirare di sollievo. ***Vai al 75.***

67

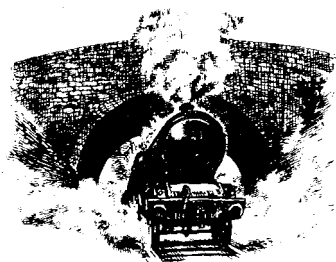
Salti sulla carrozza di seconda classe, felice di essere al riparo dalla pioggia torrenziale. Poco dopo il treno comincia a uscire dalla stazione, dirigendosi di nuovo verso l'ingresso della galleria di Grimley. Ti chiedi se in questa seconda parte del viaggio riuscirai a vedere qualcosa ai finestrini. Prima della galleria non succede niente, né mentre sei all'interno della galleria, però, mentre uscite, controlli l'orologio: sono quasi le nove e quaranta. Forse è l'ora in cui un fantasma farà la sua apparizione!

Se hai cerchiato la O nella colonna della tua scheda punteggio, puoi consultare l'ORARIO di Walter Potts per scoprire se a quest'ora un fantasma apparirà a un finestrino di questa carrozza. Altrimenti dovrai tirare a indovinare.

Se tieni d'occhio i finestrini	***vai al 95.***
Se li ignori	***vai al 57.***

68

Pochi minuti dopo che il treno è passato sotto il ponte, senti uno strano rumore venire nella tua direzione lungo il corridoio. Forse c'era davvero un fantasma sul ponte e adesso è saltato a bordo del treno! Con gesti nervosi spingi il piede contro la porta chiusa del tuo scompartimento, mentre il rumore si fa piú vicino. Dovresti chiudere anche le tendine... o non serve? Forse i fantasmi vedono oltre le tende... A pensarci bene, sono anche capaci di attraversare le pareti! ***Vai al 143.***

69

Dalla rimessa proviene un fischio prolungato e il vecchio treno emerge finalmente alla luce: ora la sua sagoma nera compare attraverso gli sbuffi di vapore. Risali in fretta il ponte per i pedoni e scompari per un momento in mezzo al fumo mentre la locomotiva e le tre carrozze passano rumorosamente sotto di te.
"Passeggeri per il Treno dei Fantasmi?" chiede un burbero controllore aprendo la porta. Indossa dei

piccoli occhiali tondi e ha le spalle cadenti. “Tu sei l’unico, vero?” borbotta. “Suppongo che tutti gli altri abbiano capito che si tratta di una buffonata. Il Treno dei Fantasmi! Credevo che volessero riattivare la linea per tornare ai vecchi gloriosi tempi del vapore, non per mettere in scena simili sciocchezze!”
Vai al 160.

70

Ti dirigi verso il finestrino da cui puoi vedere meglio il serbatoio, mentre il treno si avvicina lentamente. Adesso il serbatoio è proprio accanto a te e sollevi in fretta la macchina fotografica. Il mirino però non ti mostra niente di insolito. Di certo non vedi fantasmi che volano sopra il serbatoio! Deluso stai abbassando la macchina fotografica, quando il treno all’improvviso sobbalza di nuovo e ti getta con violenza in avanti. Per fortuna mentre cadi a terra riesci a tenere in mano la macchina fotografica, ma non riesci a evitare di premere il pulsante!
Cancella il primo numero in alto nella colonna della tua scheda punteggio. Poi vai al 24.

71

Ti sporgi un po’ di piú fuori dal finestrino e punti la macchina fotografica verso il ponte. Al momento non vedi niente, ma in realtà non riesci a vedere nemmeno il ponte, figuriamoci un fantasma! Il ponte

infatti è avvolto dalle nubi di vapore prodotte dal treno che gli sta passando sotto. Queste nubi si disperdono lentamente mentre la tua carrozza si avvicina e adesso riesci a distinguere una figura là sopra. Si tratta del fantasma in cui speravi o è soltanto un ferroviere appoggiato al parapetto? Dovrai decidere in fretta, perché ormai sei molto vicino e nel momento in cui passerai sotto il ponte la misteriosa figura potrebbe scomparire!

Se scatti una foto ***vai al 111.***
Se non la scatti ***vai al 144.***

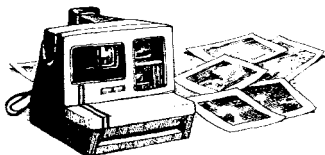
72

Si trattava soltanto di un gufo... e hai sprecato una fotografia!

Cancella il primo numero in alto nella colonna della tua scheda punteggio. Poi vai al 152.

73

Mentre passeggi nella sala d'attesa, osservi i vecchi manifesti pubblicitari ancora affissi alle pareti. Alcuni reclamizzano cioccolatini, altri vacanze in treno in località marine e altri ancora le cose piú strane, come per esempio del lucido per scarpe! Anche i prezzi sono indicati secondo la vecchia moneta. Ti stai chiedendo a quanto potrebbero corrispondere in valuta corrente, quando la porta si chiude di colpo alle tue spalle. È stato il vento, o qualcosa di piú sinistro? In ogni caso, decidi di uscire in fretta da quella strana sala! ***Vai al 104.***

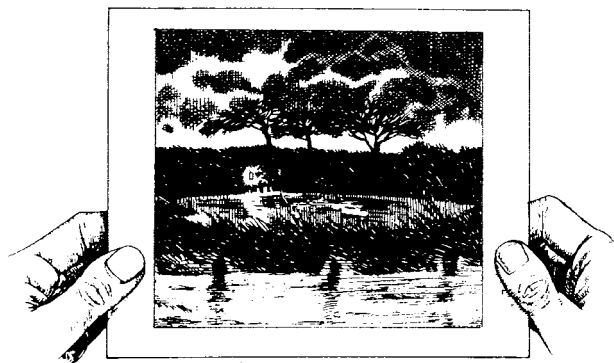
74

Per un istante ti sembra proprio di vedere un fantasma sopra il castello. Sollevi in fretta la macchina fotografica, ma poi ti rendi conto che si tratta soltanto di una grande bandiera che sventola sopra le rovine. Stai ridendo del tuo errore quando il treno si ferma di colpo con un grande stridore di freni e ti getta a terra. Prima che tu abbia il tempo di risollevarti, Ted entra con il respiro affannoso nel tuo scompartimento. Vuole sapere perché hai tirato l'allarme! ***Vai al 129.***

75

Il treno ha finalmente raggiunto la fine del viadotto e riprende velocità. Poco dopo però frena di colpo facendoti cadere a terra. Per fortuna avevi già messo via la macchina fotografica, altrimenti avresti potuto romperla o premere inavvertitamente il pulsante! Invece hai soltanto battuto il gomito e, dopo esserti massaggiato un po', apri il finestrino per cercare di capire la causa di quell'improvvisa fermata. *Vai al 2.*

76

Davanti a te la vista si apre su una profonda vallata: deve trattarsi della Valle Scura, da cui la linea ferroviaria ha preso il nome. Decidi di cercare Ted per avere una conferma e quindi ti avvii lungo il corridoio. *Vai al 159.*

77

Purtroppo si trattava soltanto di un pescatore notturno! E, purtroppo, hai sprecato un'altra preziosa fotografia!

Cancella il primo numero in alto nella colonna della tua scheda punteggio. Poi vai all'8.

78

Segui Ted verso la carrozza di prima classe, attraversando l'angusto corridoio della seconda classe. La prima classe è un po' piú gradevole, ma è chiaro che anche questa carrozza ha visto tempi migliori! Comunque anche questa è divisa in piccoli scompartimenti.

"Se hai bisogno di me per qualsiasi motivo" osserva Ted nel suo tono brusco, "mi troverai a spazzare il primo scompartimento davanti. Ma non chiamarmi

per dirmi che hai visto un fantasma, perché non ti crederei!” ***Vai al 126.***

79

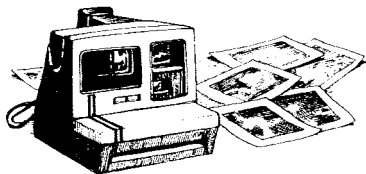
Ora, a metà strada verso l’orizzonte, riesci a distinguere quella che si direbbe un’abbazia in rovina. Ti volti per guardare dall’altra parte, oltre il corridoio, e noti che anche a destra sta comparendo un edificio in pietra. Questo, però, è piú vicino alla linea ferroviaria e sei sicuro che si tratti di una fattoria. Ti chiedi se sia il caso di tenere d’occhio uno dei due edifici, per riuscire a vedere un eventuale fantasma!

Se hai cerchiato la M nella colonna della tua scheda punteggio, puoi consultare la MAPPA per scoprire se un fantasma apparirà nei pressi di uno dei due edifici. Altrimenti dovrai tirare a indovinare.

Se tieni d’occhio l’abbazia	***vai al 106.***
Se tieni d’occhio la fattoria	***vai al 163.***
Se ignori entrambi gli edifici	***vai al 24.***

80

Incuriosito, apri il piccolo foglio di carta e scopri che si tratta di una mappa colorata della linea ferroviaria: dall’aspetto sembra anche piuttosto vecchia. Deve essere rimasta nascosta dietro la macchina per la cioccolata dal tempo in cui la linea ferroviaria era ancora funzionante, molti anni fa. Osservando me-

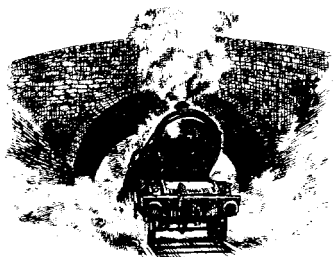
glio il disegno, non hai piú dubbi. In vari punti della mappa sono raffigurati dei piccoli fantasmi e in alto si legge la scritta: *Apparizioni di fantasmi a poca distanza dalla linea ferroviaria.* È chiaro che si tratta dell'opera di Walter Potts, il ferroviere che sosteneva di avere visto i fantasmi lungo la linea ferroviaria!
D'ora in avanti potrai consultare la MAPPA ogni volta in cui ti sarà necessaria. Cerchia la M nella colonna della tua scheda punteggio per ricordarti che possiedi questo oggetto. Poi vai al 148.

81

Le nubi di vapore cominciano a sollevarsi dal serbatoio e la sua sagoma diventa visibile in modo sempre piú distinto. Sei certo di vedere anche la sagoma di una persona. No! Deve trattarsi di un fantasma, perché si trova sopra il serbatoio a circa cinque o sei metri di altezza dal suolo! Mentre il vapore continua a diradarsi, però, ti rendi conto che si tratta soltanto del fuochista. Dev'essere saltato giú dal treno mentre si avvicinava alla stazione per controllare il serbatoio. Il motivo per cui si trova a diversi metri da terra è che è salito su una scala! ***Vai al 144.***

82

Sposti la macchina fotografica finché il sinistro maniero non si trova al centro del mirino. Adesso sei pronto a scattare una foto nel caso che un fantasma appaia da quelle parti. E infatti, eccone uno! Sta venendo fuori dal comignolo! No, invece, si tratta soltanto di una striscia di fumo. Purtroppo però te ne rendi conto una frazione di secondo troppo tardi, perché nell'eccitazione hai già premuto il pulsante della macchina fotografica!

Cancella il primo numero in alto nella colonna della tua scheda punteggio. Poi vai al 25.

83

Per inquadrare l'obelisco devi tenere la macchina fotografica fuori dal finestrino dello scompartimento. Ad un tratto hai un moto di eccitazione: cos'è quella strana figura bianca nebulosa che è appena comparsa su un lato dell'obelisco? Potrebbe trattarsi di un fantasma? O forse si tratta soltanto della condensa sulla lente dell'obiettivo? Quello che devi fare

è abbassare la macchina fotografica e osservare per un momento l'obelisco a occhio nudo. Ma non ne hai il tempo, perché tra un istante l'obelisco sarà scomparso dalla tua vista!

Se scatti la foto — *vai al 145.*
Se non la scatti — *vai al 127.*

84

Ti sporgi con la testa fuori dal finestrino e, mentre il viadotto si avvicina, guardi in basso, verso le arcate alte e scure che lo sostengono. Speri che siano sicure! Di certo hanno un'aria molto sinistra in questa luce serale. Poi sollevi la macchina fotografica, pronto a immortalare un eventuale fantasma che dovesse apparire laggiú. Ma quando il treno comincia ad attraversare il viadotto, vieni colto da un senso di vertigine a causa dell'altezza. E nel tentativo di non perdere l'equilibrio premi inavvertitamente il pulsante della macchina fotografica!

Cancella il primo numero in alto nella colonna della tua scheda punteggio. Poi vai al 66.

85

"Stazione di Littleoak... benvenuti nella stazione di Littleoak!", annuncia una voce mentre il treno si avvicina alla pensilina. Ti era sembrato che la voce provenisse dalla stazione stessa, ma quando scendi dal treno ti rendi conto che il posto è completamente deserto, proprio come lo era all'andata. Doveva essere la voce di Ted che si sporgeva da uno dei finestrini... *Vai al 135.*

86

È senza dubbio un fantasma. Complimenti! Prendi nota di questa foto riuscita nella colonna della tua scheda punteggio e non dimenticare di cancellare il primo numero in alto nella colonna . Poi vai al 25.

87

Ti sporgi fuori dal finestrino mentre la pioggia ti colpisce con violenza il viso. È davvero fastidiosa, ma cerchi di non badarci e tieni la macchina fotografica puntata dritto davanti a te. All'improvviso hai l'impressione di vedere un bagliore soprannaturale, ma poco dopo senti il rombo di un tuono e ti sorge il dubbio che quel bagliore non fosse altro che la luce di un lampo riflessa attraverso la lente del tuo apparecchio fotografico. Ma il bagliore chiaro appare di nuovo, solo per un istante, e questa volta non è seguito da un tuono! O almeno non subito. Forse la prossima volta che apparirà dovresti premere immediatamente il pulsante...

Se scatti una foto ***vai al 158.***
Se non la scatti ***vai al 57.***

88

Una volta a bordo della carrozza di prima classe, ti scuoti di dosso le gocce di pioggia e poi ti sistemi in uno degli scompartimenti. Adesso non ti resta che aspettare che il treno ti riporti alla stazione di Bleakwood. Nei vagoni sono state accese le luci, quindi sarà impossibile vedere cosa c'è fuori. Soltanto quando hai già attraversato la galleria di Grimley e stai quasi per arrivare a Bleakwood, ti rendi conto di quanto sciocco sei stato. Infatti per vedere fuori sarebbe stato sufficiente abbassare un finestrino!

Vai al 109.

89

Mentre il treno inizia il viaggio di ritorno, scruti con impazienza il cielo dal tuo scompartimento di prima classe. Anche se la pioggia adesso è piú leggera, tra poco farà completamente buio. Quando arrivi all'altezza del ponte stradale, c'è ancora un po' di luce, e dura fino a quando ti avvicini al viadotto della Valle Scura. ***Vai al 155.***

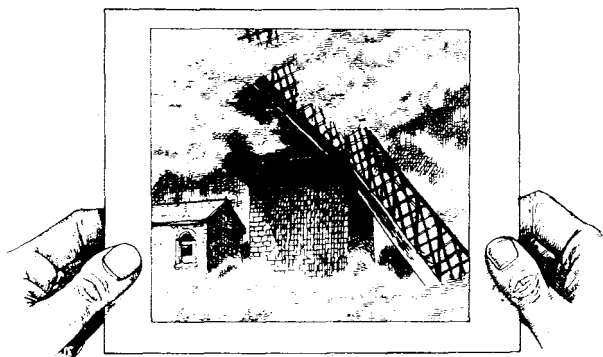
90

La macchina fotografica è a posto e cominci a chiederti se possa esserci davvero qualcosa di soprannaturale lungo la linea ferroviaria. Forse potrebbe succedere qualcosa all'ingresso della galleria di Grimley, di cui Ted parlava prima, quindi dovresti tenerti pronto a scattare una foto quando il treno entrerà in galleria. Puoi puntare la macchina fotografica a sinistra, a destra oppure verso l'alto. Ma all'ingresso della galleria potrebbe non esserci nessun fantasma. Forse per il momento è meglio abbassare la macchina fotografica e aspettare che il treno proceda ancora lungo la linea ferroviaria...

Se hai cerchiato la G nella colonna della tua scheda punteggio puoi consultare il GIORNALE per scoprire se è probabile che un fantasma appaia

all'ingresso della galleria durante il viaggio di andata. Altrimenti dovrai tirare a indovinare.

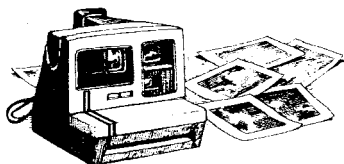
Se tieni d'occhio il lato sinistro *vai al 131.*
Se tieni d'occhio il lato destro *vai al 157.*
Se guardi in alto *vai al 64.*
Se decidi di aspettare *vai al 28.*

91

No, non c'è nessun fantasma. Non si vede altro che una nube di vapore!
Cancella il primo numero in alto nella colonna della tua scheda punteggio. Poi vai al 24.

92

Facendo attenzione a non sporgerti troppo, sollevi la macchina fotografica verso il finestrino aperto. Fi-

nalmente riesci a vedere la fine della galleria, quindi appoggi il dito sul pulsante, pronto a scattare. D'improvviso le mani cominciano a tremarti per l'emozione. È un fantasma quello che si muove nel cerchio di luce al termine del tunnel, o è soltanto una nube di vapore? Poi ti sembra di vedere anche due occhi luccicanti di rosso. Però forse c'è una spiegazione razionale anche per questo: potrebbe trattarsi semplicemente delle scintille emesse dalla ciminiera della locomotiva. Non sai proprio se sia il caso di scattare in fretta una foto oppure no!

Se decidi di scattare una foto ***vai al 61.***
Se decidi di non scattarla ***vai al 152.***

93

Ma un istante piú tardi noti due conigli che saltellano fuori dai cespugli. Niente di soprannaturale quindi. Stai per abbassare la macchina fotografica, quando qualcosa ti sfiora il collo! Senza pensare scatti una fotografia. Ma anche questa volta i fantasmi non c'entrano affatto: era soltanto la tracolla della macchina fotografica!

Cancella il primo numero in alto nella colonna della tua scheda punteggio. Poi vai al 68.

94

Ti eri sbagliato. Era soltanto un foglio di giornale che il vento ha sbattuto contro il finestrino!
Cancella il primo numero in alto nella colonna della tua scheda punteggio. Poi vai al 24.

95

Un fischio acuto del treno interrompe di colpo il silenzio. Ma era proprio un fischio del treno? O può essere stato un fantasma ad emettere quel sibilo agghiacciante? Per non rischiare sollevi immediatamente la macchina fotografica verso il finestrino, ma proprio in quell'istante senti un'esplosione. C'è stato un incidente? Forse è saltata in aria la caldaia del treno, come era successo molti anni fa? ***Vai al 21.***

96

Mentre punti la macchina fotografica verso il capanno, ti chiedi a cosa serva esattamente quella costruzione. Il fatto che sia collocata su pali molto alti ti fa pensare che venga utilizzata per l'osservazione degli uccelli; e infatti ne hai notato una gran varietà in questa zona di aperta campagna, dalle anatre selvatiche alle oche, ai falchi e ai gufi. Ma all'improvviso vedi che sotto il capanno è apparso uno strano bagliore... e la forma indistinta di un fantasma! Temendo che il bagliore possa scomparire da un momento all'altro, cosí come è apparso, decidi che se vuoi scattare una foto, devi farlo subito!

Se scatti una foto ***vai al 40.***
Se non la scatti ***vai all'8.***

97

Uscito dalla galleria, provi a calcolare approssimativamente dove hai visto quel mulino ad acqua nel viaggio di andata. Sarà stato a circa tre chilometri dall'uscita della galleria... o forse di piú? In ogni caso ti viene risparmiata la fatica di pensare, perché all'improvviso il mulino ad acqua viene illuminato dalla luce violacea di un lampo. Non appena il lampo è scomparso, punti la macchina fotografica in direzione del mulino e resti in quella posizione per un paio di minuti. Ma ormai il mulino ad acqua dev'essere alle tue spalle e, purtroppo, non hai notato nessuno strano bagliore nelle sue vicinanze! ***Vai al 57.***

98

Entri nello scompartimento piú vicino attraverso la porta scorrevole e abbassi il finestrino per avere una vista migliore del mulino ad acqua. L'abbondante pioggia, infatti, ha appannato il vetro. Mentre guardi attentamente in quella direzione, d'improvviso ti sembra di vedere qualcosa. C'è una forma bianca e indistinta accanto alla grande ruota! Poi però pensi che potrebbe trattarsi semplicemente degli spruzzi d'acqua che la ruota produce girando. È cosí difficile capirlo da questa distanza! In ogni caso, di qualsiasi cosa si tratti, sarà piú chiara se immortalata su una fotografia. E se decidi di usare la macchina fotografica, dovrai farlo subito, prima che il mulino ad acqua sia troppo lontano.

Se scatti una foto ***vai al 26.***
Se non la scatti ***vai al 42.***

99

"Tra poco raggiungeremo la stazione di Littleoak", grugnisce Ted quando lo trovi. Sta controllando le lampadine di uno degli scompartimenti di prima classe. "Il treno fa una sosta di dieci minuti, se vuoi

sgranchirti le gambe", aggiunge nel suo tono burbero. Certo, sgranchirti un po' le gambe ti farebbe bene: cosí, poco dopo, scendi dal treno e ti ritrovi in una stazione deserta. Dal momento che non c'è tempo per esplorarla tutta, decidi di concentrarti su una sola zona. La domanda è: quale?

Esplori la biglietteria? ***Vai al 30.***
La sala d'attesa? ***Vai al 73.***
La cabina di controllo? ***Vai al 128.***

100

Questo maniero dall'aria sinistra è senz'altro il luogo ideale per l'apparizione di un fantasma e ti chiedi se sia il caso di puntare la macchina fotografica in quella direzione. Però poi ti volti verso il finestrino del corridoio e noti una vecchia cabina telefonica. Anche questa si trova a una certa distanza dalla linea ferroviaria e, stranamente, è situata in un posto sperduto, dove non fai fatica a immaginare l'apparizione di un fantasma. Il tuo problema, adesso, è decidere in quale direzione puntare la macchina fotografica.

Se hai cerchiato la M nella colonna della tua scheda punteggio, puoi consultare la MAPPA per scoprire se un fantasma apparirà in uno di questi

due luoghi durante il viaggio di andata. Altrimenti dovrai tirare a indovinare.

Se tieni d'occhio il maniero — *vai all'82.*
Se tieni d'occhio la cabina telefonica — *vai al 34.*
Se ignori entrambi i luoghi — *vai al 25.*

101

Devi raggiungere in tempo la carrozza belvedere, perché il treno sta procedendo verso il viadotto che attraversa la Valle Scura. Guardi in basso, verso il fiume che scorre sul fondo della valle, e avverti un senso di vertigine. Speri proprio che il lungo ponte sia stato controllato di recente: in fondo, nel corso degli anni, potrebbero essersi formate delle crepe! Poi il tuo sguardo si muove lungo il fiume, verso un ponte di pietra che lo attraversa a una certa distanza dal viadotto. A circa la stessa distanza, ma sull'altro lato del viadotto, noti invece le rovine di un castello, nei pressi del fiume. Un ponte di pietra e un castello. In quale di questi due luoghi è piú probabile l'apparizione di un fantasma?

Se hai cerchiato la M nella colonna della tua scheda punteggio, puoi consultare la MAPPA per scoprire se un fantasma apparirà in uno di questi due luoghi durante il viaggio di andata. Altrimenti dovrai tirare a indovinare.

Se tieni d'occhio il ponte di pietra — *vai al 161.*
Se tieni d'occhio il castello — *vai al 49.*
Se li ignori entrambi — *vai al 75.*

102

Tieni la macchina fotografica puntata verso la strana rimessa per le barche e ti chiedi se potrebbe apparire un fantasma sul moletto che si trova lí davanti. Ma il treno ha quasi raggiunto l'altro lato del viadotto e non hai ancora visto niente di simile ad un fantasma muoversi da quelle parti. Deluso, stai per abbassare la macchina fotografica, quando vieni scaraventato con violenza a terra. Per un terribile istante pensi che il treno sia deragliato dal viadotto e stia precipitando. Poi però Ted compare nel tuo scompartimento, chiedendo se sei stato tu a tirare l'allarme...

Vai al 129.

103

Con la macchina fotografica fuori dal finestrino, attendi che la cabina di controllo si avvicini. Ci siamo quasi: tu sei pronto, con le mani appoggiate saldamente sul bordo del finestrino perché la macchina fotografica sia ben ferma. Ma il bordo è bagnato per la pioggia, e d'improvviso le tue mani scivolano. Emetti un gemito rabbioso quando senti quel danna-

to ronzio proveniente dal tuo apparecchio: è una foto che si sta sviluppando. Hai premuto inavvertitamente il pulsante!
Cancella il primo numero in alto nella colonna della tua scheda punteggio. Poi vai all'85.

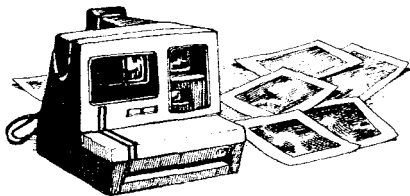
104

Non vuoi rischiare di rimanere a terra in questa stazione abbandonata, quindi ritorni verso il treno. Mancano ancora alcuni minuti alla partenza, ma la prudenza non è mai troppa! Non hai ancora deciso dove ti siederai, quindi apri la prima porta che ti capita, lasciando la decisione a quando sarai a bordo del treno. Adesso che sei al sicuro, però, rifletti su dove vuoi stare durante la parte restante del viaggio.

Nella carrozza di prima classe? ***Vai al 165.***
Nella carrozza di seconda classe? ***Vai al 3.***
Nella carrozza belvedere? ***Vai al 50.***

105

Il cottage e il maniero sono scomparsi da poco alla vista, quando Ted entra nel tuo scompartimento. Forse è venuto a ringraziarti per aver dato una mano

a spostare l'albero; e infatti ti rivolge uno scontroso ringraziamento. Poi ti avverte che il treno sta per terminare il suo viaggio d'andata. "Tra poco piú di cinque minuti entreremo nella stazione di Mistfield", borbotta. "Appena la locomotiva sarà stata girata e riportata in testa al treno, ripartiremo per Bleakwood." ***Vai al 150.***

106

Alzi di qualche centimetro il finestrino, in modo da poter appoggiare le braccia mentre osservi l'abbazia attraverso la macchina fotografica. In questo modo la mantieni in posizione piú stabile. Sarebbe davvero un peccato scoprire di aver fotografato un fantasma, ma che l'immagine è venuta mossa! Comunque sembra proprio che di fantasmi non ci sia neanche l'ombra. Le rovine stanno ormai scomparendo dietro di te. Poi, d'improvviso, il finestrino cede sotto il peso delle tue braccia. È una fortuna che la macchina fotografica non ti sia scivolata di mano, però non sei riuscito ad evitare di premere il pulsante!
Cancella il primo numero in alto nella colonna della tua scheda punteggio. Poi vai al 24.

107

Prendi posto nella carrozza di prima classe e aspetti che il treno si avvii. Mentre spostavate l'albero, hai notato un ponte di pietra a diverse centinaia di metri di distanza lungo la linea ferroviaria. Era un ponte dall'aria abbastanza antica, e altrettanto sinistra, con cespugli scuri su entrambi i lati e non ti sorprenderebbe se fosse uno dei luoghi in cui sono stati visti i fantasmi! Il treno finalmente riparte e ti chiedi quale lato del ponte dovresti tenere d'occhio.

Se hai cerchiato la G nella colonna della tua scheda punteggio, puoi consultare il GIORNALE per scoprire se un fantasma apparirà sul ponte durante il viaggio di andata. Altrimenti dovrai tirare a indovinare.

Se tieni d'occhio il lato sinistro	***vai al 156.***
Se tieni d'occhio il lato destro	***vai al 124.***
Se guardi sopra il ponte	***vai al 17.***
Se ignori il ponte	***vai al 68.***

108

Ti avvicini alla vecchia bilancia e sali sulla pedana arrugginita per vedere se funziona ancora. Non funziona: la lancetta del quadrante, infatti, rimane ferma

sullo zero. Poi noti che bisogna inserire una moneta in una fessura, allora estrai dalla tasca tutte le monete che possiedi e provi a introdurle nella fessura, ma nessuna è della misura giusta. È ovvio, si tratta di un macchinario molto vecchio, che funziona soltanto con monete dell'epoca in cui fu costruito! Mentre scendi dalla piattaforma una moneta ti cade e rotola fin sotto la bilancia. Chinandoti per raccoglierla, noti che la tua moneta non è l'unico oggetto nascosto là sotto... *Vai al 133*.

109

Non hai il coraggio di pensare a quanti fantasmi puoi avere stupidamente perso negli ultimi venti minuti e abbassi subito il finestrino per guardare fuori: speri di avere ancora la possibilità di fotografare un fantasma prima che il treno raggiunga la stazione di Bleakwood. Purtroppo sei sicuro che non manca molto all'arrivo e devi decidere immediatamente quale lato

della linea ferroviaria intendi scrutare per scovare questo dannato fantasma. Tieni d'occhio il lato destro dove ti trovi adesso, oppure corri in fretta nel corridoio, verso il lato sinistro?

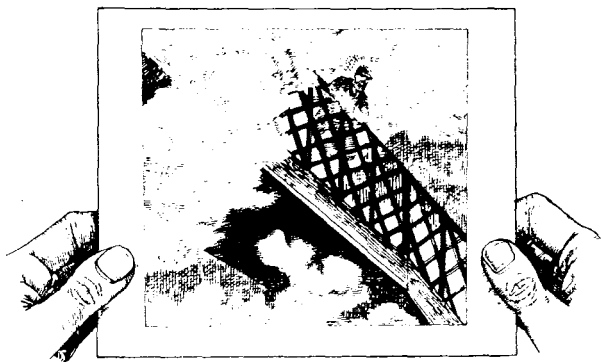
Se hai cerchiato la G nella colonna della tua scheda punteggio, puoi consultare il GIORNALE per scoprire se un fantasma comparirà mentre il treno si avvicina alla stazione di Bleakwood, durante il viaggio di ritorno. Altrimenti dovrai tirare a indovinare.

Se tieni d'occhio il lato sinistro	*vai al 121.*
Se tieni d'occhio il lato destro	*vai all'87.*
Se lasci perdere	*vai al 57.*

110

Continui a guardare in direzione della locomotiva e osservi la piattaforma girevole che la sposta lentamente. Dopo aver sentito la storia che il fuochista ti ha raccontato su questa stazione, non vedi l'ora di ripartire! Finalmente la locomotiva è stata girata e percorre il tratto che la separa dalla carrozza belvedere, che prima era in coda al treno. Nel viaggio di ritorno, invece, occuperà la posizione di testa, seguita dalla carrozza di seconda classe e poi da quella di prima classe. Quale carrozza scegli per la parte restante del viaggio?

La carrozza belvedere?	*Vai al 18.*
La carrozza di seconda classe?	*Vai al 153.*
La carrozza di prima classe?	*Vai all'89.*

111

Complimenti! Questa figura che indossa abiti di un'altra epoca non può essere altro che un fantasma! A prima vista sembrerebbe il fantasma di un ferroviere dell'età vittoriana. Prendi nota di questa foto riuscita nella colonna [icona foto] della tua scheda punteggio e non dimenticare di cancellare il primo numero in alto nella colonna [icona macchina fotografica]. Poi vai al 144.

112

Ti volti speranzoso verso il finestrino dello scompartimento, augurandoti di vedere un fantasma prima che il treno raggiunga finalmente la stazione di Mistfield. Al momento non si vede niente, ma forse ai fantasmi piacciono le apparizioni ad effetto e aspettano che scocchino le otto e mezza esatte! Al tuo orologio mancano ormai soltanto venti secondi...

Se hai cerchiato la O nella colonna della tua scheda punteggio puoi consultare l'ORARIO, per scoprire se un fantasma apparirà ad un finestrino della carrozza di prima classe a quest'ora. Altrimenti dovrai tirare a indovinare.

Se tieni d'occhio i finestrini — vai al 59.
Se pensi che non ne valga la pena — vai al 25.

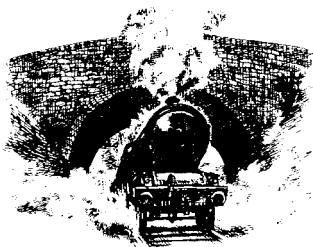
113

Decidi di ingannare l'attesa dirigendoti verso il piccolo ponte per i pedoni. Sali gli scalini di legno e osservi il cielo in lontananza. Ormai l'oscurità sta rapidamente inghiottendo tutto quanto, quindi non avrai piú nessuna opportunità di scattare fotografie! Ma ci sono dei luoghi che riesci ancora a vedere, quelli non troppo lontani dalla linea ferroviaria. E anche se forse non sono abbastanza illuminati per essere fotografati, se ci fosse un fantasma in grado di emettere un bagliore abbastanza forte, potrebbe ugualmente venire immortalato sulla pellicola!
Vai al 20.

114

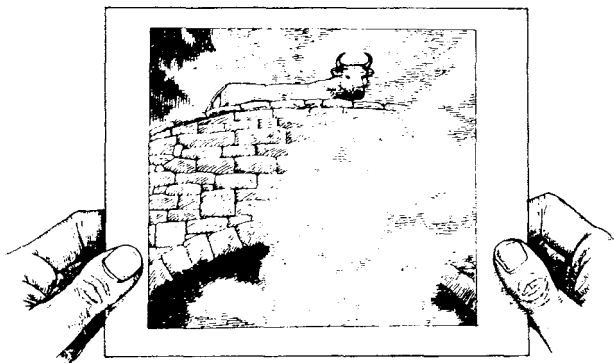
Ti sollevi di nuovo in piedi ed esamini la strana polvere bianca prendendone un po' tra le dita. È fredda come il ghiaccio! Come Ted, cominci a preoccuparti... ma non molto a lungo, perché ti accorgi che dalla macchina fotografica, che hai ancora appesa

al collo, è uscita una fotografia. Devi aver premuto inavvertitamente il pulsante quando sei caduto a terra!

Cancella il primo numero in alto nella colonna della tua scheda punteggio. Poi vai al 9.

115

Esci in fretta nel corridoio e abbassi un finestrino. Sul lato destro della linea ferroviaria, nei pressi del viadotto, ci sono molti alberi. Muovi lo sguardo da uno all'altro chiedendoti se è possibile che là in mezzo appaia un fantasma. D'improvviso la tua attenzione è catturata dal fitto fogliame di un'enorme quercia: cos'è che agita tanto i rami? È soltanto il vento oppure c'è qualcosa che sta per saltare fuori? Alcuni rami adesso cominciano ad aprirsi, quindi sollevi in fretta la macchina fotografica mentre qualcosa di colore chiaro salta improvvisamente fuori. Devi scattare subito una foto oppure no?

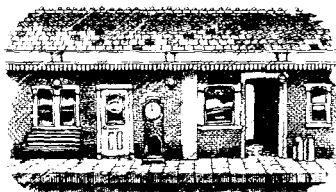
Se scatti una foto ***vai al 149.***
Se non la scatti ***vai al 66.***

116

Non è altro che una mucca che sta attraversando tranquillamente il ponte!

Cancella il primo numero in alto nella colonna della tua scheda punteggio. Poi vai al 68.

117

Dai soltanto una rapida occhiata al serbatoio, perché questa parte terminale del marciapiede non è coperta dalla tettoia e sei già bagnato fradicio! Ma hai appena voltato le spalle al grande serbatoio arrugginito, quando senti il braccio della pompa muoversi cigolando, come se ti stesse seguendo. O almeno ti sembra di sentirlo. Ti volti di nuovo a guardare, ma vedi che è esattamente nella stessa posizione di prima. Dev'essere stata la piccola insegna con il nome della stazione, sospesa proprio sopra la tua testa, a

emettere quel cigolio. Se non è cosí, o le orecchie ti stanno giocando dei brutti scherzi, oppure c'è qualcosa di molto sinistro intorno al serbatoio!
Vai al 148.

118

Non riuscendo a stabilire da dove possa essere arrivata qui quella figura, premi il pulsante della macchina fotografica, convinto che si tratti di un fantasma. Ma il treno, procedendo, ti offre una visione migliore della cabina telefonica e ti accorgi che non c'è nessuna figura all'interno. Era soltanto un cespuglio situato proprio dietro la cabina dalle pareti trasparenti. Non vuoi neppure aspettare che questa foto sprecata si sviluppi e la strappi immediatamente!
Cancella il primo numero in alto nella colonna della tua scheda punteggio. Poi vai al 25.

119

Entri nella biglietteria deserta e ti dirigi verso lo sportello dal quale venivano venduti i biglietti. Allontani le ragnatele dal vetro rotto e guardi dentro.

Poi ti chini accanto al piccolo caminetto situato là accanto. È chiaro che non viene usato da anni, anche se lí vicino c'è un secchio pieno di carbone. Un'altra delle trovate degli organizzatori del viaggio, pensi. Ad un tratto, mentre sei ancora accovacciato accanto al secchio, perdi l'equilibrio e lo fai cadere. E in mezzo ai pezzi di carbone sparsi a terra noti un piccolo libriccino... ***Vai al 162.***

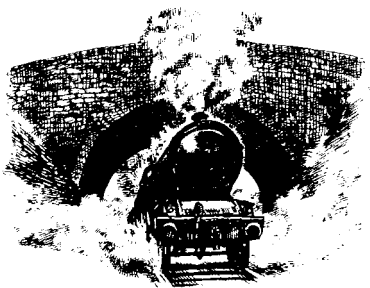
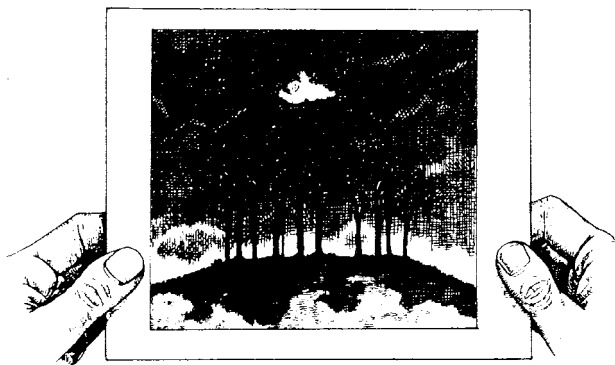
120

Hai appena sollevato la macchina fotografica fuori da uno dei finestrini del corridoio, quando ti sembra di vedere qualcosa sul lato sinistro del viadotto!
Non è una figura indistinta, quella davanti a te in equilibrio sul muro? Stringi gli occhi per vedere meglio attraverso il mirino della macchina fotografica; forse si tratta soltanto di qualche goccia di pioggia sulla lente. Stai per girare la macchina fotografica per controllare, quando la «figura» sembra muoversi. Non hai il tempo di controllare la lente se vuoi scattare una foto devi farlo subito!

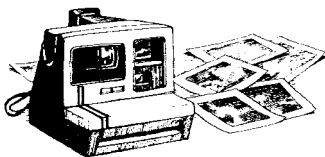
Se scatti la foto ***vai al 134.***
Se non la scatti ***vai al*** 7.

121

Hai appena cominciato a guardare da uno dei finestrini del corridoio, quando ti sembra di vedere un fantasma nei pressi del binario! Sollevi in fretta la macchina fotografica, ma poi ti rendi conto che gli occhi ti stanno giocando un brutto scherzo. Ti sei lasciato confondere dalle luci delle altre carrozze! *Vai al 57.*

122

Ti sei tranquillizzato pensando che fuori c'è un temporale? Beh, stai cominciando a cambiare idea! Il temporale si fa sempre piú violento e l'aspetto della campagna circostante sempre meno invitante e piú minaccioso. Dal momento che è troppo buio per usare la macchina fotografica, fino a che il temporale non si calma decidi di andare a fare un'altra chiacchierata con Ted. Sai che è piuttosto burbero ma, con un paesaggio cosí poco accogliente, la compagnia di Ted è meglio che restare da solo! *Vai al 99.*

123

Valeva la pena di rischiare! Prendi nota di questa foto riuscita nella colonna della tua scheda punteggio e non dimenticare di cancellare il primo numero in alto nella colonna . Poi vai al 57.

124

Apri la porta dello scompartimento ed esci nel corridoio. Il ponte si sta avvicinando e riesci a vedere bene la fitta vegetazione che ricopre il lato destro. Le tue dita fremono intorno alla macchina fotografica: il fantasma forse apparirà sopra il fogliame, oppure uno

scheletro ti sorriderà da sotto il ponte... Per il momento non vedi niente, ma quando senti un rumore secco ed improvviso alle tue spalle premi il pulsante senza riflettere. Hai sprecato una preziosa fotografia: si trattava soltanto della porta dello scompartimento che si è chiusa di colpo!

Cancella il primo numero in alto nella colonna della tua scheda punteggio. Poi vai al 68.

125

Sei sicuro che Ted ha ragione sul fatto che questo viaggio è tutta una buffonata, ma non si sa mai. Forse qualcosa che potrebbe assomigliare a un fantasma si vedrà da qualche parte lungo la linea ferroviaria; e magari succederà anche molto presto, prima che il treno raggiunga la galleria di Grimley di cui parlava Ted. Ma in quale direzione guarderai? Verso il mulino ad acqua sul lato nord della linea ferroviaria, o verso quel gruppo di alberi a sud? Ma, soprattutto, ha senso che tu guardi nell'una o nell'altra direzione? Forse i fantasmi non si faranno vivi cosí presto...

Se hai cerchiato la M nella colonna della tua scheda punteggio puoi consultare la MAPPA per scoprire se è probabile che un fantasma appaia

prima della galleria di Grimley durante il viaggio di andata. Altrimenti dovrai tirare a indovinare.

Se tieni d'occhio il mulino ad acqua *vai al 98.*
Se tieni d'occhio il gruppo di alberi *vai al 12.*
Se li ignori entrambi *vai al 42.*

126

Anche se Ted non crede che ci siano dei fantasmi lungo la linea ferroviaria, tu continui a sperare che si sbagli. Cosí entri in uno degli scompartimenti e prendi posto sui sedili logori, mentre controlli che la macchina fotografica sia pronta per scattare la prossima foto. Hai appena finito di controllare, quando di colpo si spengono le luci... *Vai al 63.*

127

Senti che stai diventando nervoso, perché adesso il treno sta per raggiungere di nuovo il sinistro viadotto! La Valle Scura stavolta ha un'aria ancora peggiore perché il fondo è del tutto immerso nell'oscurità e, mentre il treno comincia ad attraversarla, tieni gli occhi chiusi. Anche se ci fosse un fantasma laggiú in fondo, questa volta non te ne importa proprio niente!
Vai al 58.

128

La cabina di controllo si trova alla fine del binario, dove non c'è piú la tettoia, quindi devi correre sotto la pioggia per raggiungerla. Poi affronti la decina di scalini che salgono fino alla porta della cabina, ma ti sei bagnato per niente: la porta è chiusa a chiave! Ti avvii in fretta giú per le scale, ma all'improvviso scivoli. Per fortuna riesci ad aggrapparti alla ringhiera, prima di cadere, però purtroppo premi inavvertitamente il pulsante della macchina fotografica. ***Cancella il primo numero in alto nella colonna della tua scheda punteggio. Poi vai al 104.***

129

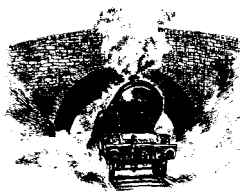
"Beh, se non hai tirato tu l'allarme, allora chi è stato?" ti chiede Ted irritato, dopo aver agitato la bandierina fuori dal finestrino per segnalare al conducente che si è trattato di un falso allarme. "Non avrai intenzione di farmi credere che sono stati i fantasmi, vero?" In quel momento Ted nota sulla cordicella dell'allarme una strana polverina bianca. Mentre la esamina, il suo volto diventa pallido. "B... beh, l'importante è che non ti sia successo niente", borbotta e, con aria un po' preoccupata, lascia la carrozza. ***Vai al 114.***

130

Guardando fuori dal finestrino abbassato riesci a scorgere Mistfield in lontananza. Se qui c'è un fantasma, non deve sfuggirti. Ma dove guardi esattamente? Dentro la cabina di controllo, che è ormai molto vicina, nei pressi del serbatoio sul lato opposto del binario oppure sul ponte per i pedoni, oltre i primi due?

Se hai cerchiato la G nella colonna della tua scheda punteggio, puoi consultare il GIORNALE per scoprire dove apparirà un fantasma durante il viaggio di andata. Altrimenti dovrai tirare a indovinare.

Se tieni d'occhio la cabina di controllo — *vai al 41.*
Se tieni d'occhio il serbatoio — *vai al 13.*
Se tieni d'occhio il ponte — *vai al 71.*
Se ignori tutti e tre i luoghi — *vai al 144.*

131

Ti appoggi contro il finestrino sul lato sinistro della carrozza, cercando di tenere la macchina fotografica il piú ferma possibile. Le nubi di vapore che all'im-

provviso passano davanti al vetro, ti dicono che il treno deve essere appena entrato in galleria. Il tuo dito è pronto sul pulsante dell'apparecchio fotografico. È la tua immaginazione o in mezzo al vapore c'è uno scheletro che danza? Purtroppo non puoi aspettare che il vapore si disperda, perché la carrozza sta per oltrepassare lo «scheletro» e seguire il resto del treno dentro la galleria. Se vuoi scattare una foto, devi farlo subito.

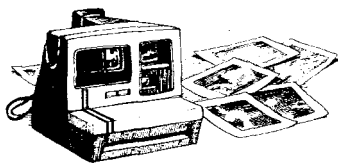
Se scatti una foto ***vai al 14.***
Se non la scatti ***vai al 28.***

132

Il tuo orologio segna quasi le sette e cinquanta. Chissà se è l'ora in cui un fantasma può apparire ad uno dei finestrini del treno! Ricordi che Walter Potts sosteneva che i fantasmi apparivano sempre esattamente alla stessa ora. Ma anche se fosse l'ora giusta, la carrozza di seconda classe sarà il luogo giusto? Se non fosse cosí, non avrebbe senso sperare di vedere un fantasma!

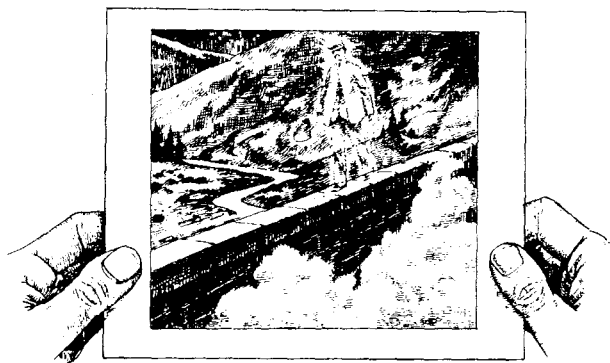
Se hai cerchiato la O nella colonna della tua scheda punteggio, puoi consultare l'ORARIO di

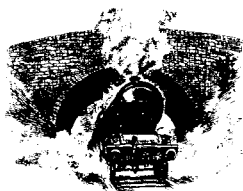
Walter Potts per scoprire se un fantasma apparirà in questa carrozza a quest'ora. Altrimenti dovrai tirare a indovinare.

Se tieni d'occhio i finestrini	*vai al 48.*
Se non te ne preoccupi	*vai al 24.*

133

C'è anche un vecchio giornale accartocciato! Qualcuno, molti anni fa, deve averlo spinto accidentalmente con il piede sotto la bilancia e ci è rimasto fino a oggi. In ogni caso non ti interessa tanto *come* il giornale sia finito là sotto, quanto il titolo su cui cade il tuo sguardo. La prima pagina, infatti, è dedicata a Walter Potts e ai luoghi in cui sosteneva di aver visto i fantasmi lungo la linea ferroviaria. Decidi di tenere il giornale, perché Walter Potts poteva anche essere un vecchio visionario, certo, ma se c'era qualcosa di vero nelle sue parole, allora i particolari contenuti in questo giornale potrebbero esserti d'aiuto per scovare i fantasmi!

Da questo momento potrai servirti del GIORNALE. Cerchia la G nella colonna della tua scheda punteggio per ricordarti che possiedi questo oggetto. Poi vai al 69.

134

Valeva la pena di rischiare! Hai immortalato un fantasma! Prendi nota di questa foto riuscita nella colonna della tua scheda punteggio e non dimenticare di cancellare il primo numero in alto nella colonna . Poi vai al 7.

135

"È stato lei a fare quell'annuncio, vero Ted?" gli chiedi quando lo vedi avvicinarsi lungo il binario, ma è chiaro che l'uomo non sa di cosa stai parlando.

"Dammene il tempo, d'accordo?" risponde. "Stavo per farlo. Siamo di nuovo a Littleoak e ci fermeremo qui per circa cinque minuti, se vuoi fare due passi in giro. Soddisfatto dell'annuncio?" ***Vai al 113.***

136

Ti prepari al momento in cui passerai sotto il ponte per i pedoni, inginocchiandoti sul pavimento sotto il finestrino e puntando la macchina fotografica verso l'alto. Non dovrai fare troppo in fretta, comunque: infatti il treno di colpo si ferma di nuovo. Poi riparte, ed ecco che il ponte lentamente si avvicina; ma è completamente avvolto nelle nubi di vapore, tanto che è difficile capire se c'è qualche fantasma là sopra. Forse potrebbe essercene uno in mezzo al vapore... e una fotografia potrebbe mostrarlo in modo piú chiaro. Ma se non c'è nessun fantasma, sprecherai una fotografia preziosa!

Se scatti una foto — vai al 91.
Se non la scatti — vai al 24.

137

Finalmente Ted raggiunge il tuo scompartimento e ti borbotta dalla porta: "Ah, ecco, ti ho trovato. Ho pensato che ti avrebbe fatto piacere sapere che presto arriveremo alla stazione di Mistfield, dove si conclude il viaggio d'andata. La linea termina là. Dopo che la locomotiva sarà stata girata, faremo ritorno a

Bleakwood. E quella sarà la fine di questa grande buffonata. Ah, a proposito", si ricorda mentre è già voltato per andarsene, "grazie per averci dato una mano con quell'albero." Devi ammettere che non avevi mai ricevuto un ringraziamento tanto burbero!
Vai al 51.

138

La tua macchina fotografica segue il vecchio maniero che si muove lungo i finestrini della carrozza... ma il fantasma in cui speravi non vuole saperne di apparire! Decidi di dare un'ultima occhiata alla casa e, mentre cambi posizione davanti al finestrino, all'improvviso scivoli su qualcosa. Ti accorgi di avere una foglia bagnata sotto la suola della scarpa! Deve essersi appiccicata mentre davi una mano a spostare l'albero dal binario. Ma la foglia non è l'unica cosa che noti: dalla macchina fotografica sta uscendo una fotografia. Devi aver premuto inavvertitamente il pulsante...
Cancella il primo numero in alto nella colonna 📷 della tua scheda punteggio. ***Poi vai al 105.***

139

Entri in uno degli scompartimenti della carrozza di seconda classe e apri immediatamente il finestrino per guardare fuori. Vi state avvicinando alla Valle Scura e il treno procede verso il lungo viadotto che la attraversa. Il viadotto è formato da una serie di arcate

molto alte dall'aria decisamente sinistra e dà l'impressione di essere il luogo ideale per l'apparizione di un fantasma! Dove sarà meglio che tu rivolga la tua attenzione quando sarete sul ponte? A sinistra, a destra, o giú sotto il ponte?

Se hai cerchiato la G nella colonna della tua scheda punteggio, puoi consultare il GIORNALE per scoprire se apparirà qualche fantasma quando il treno attraverserà il viadotto durante il viaggio di andata. Altrimenti dovrai tirare a indovinare.

Se tieni d'occhio il lato sinistro ***vai al 31.***
Se tieni d'occhio il lato destro ***vai al 115.***
Se guardi sotto il viadotto ***vai all'84.***
Se non ti preoccupi di guardare fuori ***vai al 66.***

140

Apri lentamente la porta della sala d'attesa sperando di trovare almeno uno o due passeggeri. Ma la vecchia panca di legno è vuota. Dai una rapida occhiata intorno per vedere cos'altro c'è nella stanza quasi buia. C'è una vecchia stufa di ghisa, degli orari ingialliti... e una vecchia macchina per fare la ciocco-

lata calda. Anche se immagini che non funzioni piú, non riesci a resistere alla tentazione di provare e tiri in fuori il piccolo cassetto di metallo. Non ti sbagliavi affatto, è completamente bloccato. Comunque, dai un altro strattone e questa volta, da dietro la macchina, scivola giú un foglio di carta piegato. Qualcuno deve averlo nascosto! ***Vai all'80.***

141

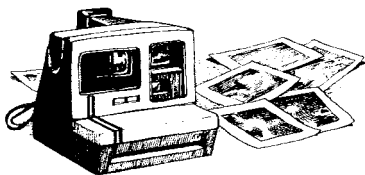
Tieni lo sguardo fisso verso il grande finestrino. Il problema è che la carrozza belvedere adesso si trova proprio dietro la locomotiva e quindi c'è molto piú vapore tutto intorno. È difficile capire se c'è anche un fantasma lí in mezzo! Dopo un po', il treno rallenta e il vapore comincia a disperdersi, ma non vedi ancora niente! Tuttavia ti sorge il dubbio che da qualche parte ci sia un fantasma *invisibile*, perché di colpo la tua macchina fotografica ha scattato una foto e tu sei sicuro di non aver premuto il pulsante. Ma quello che conta davvero è che una preziosa fotografia è andata sprecata!

Cancella il primo numero in alto nella colonna 📷 della tua scheda punteggio. Poi vai all'85.

142

Con la macchina fotografica pronta, esci nervosamente nel corridoio. Senti di nuovo quel rumore, ma questa volta è alle tue spalle, dentro lo scompartimento! Sei sicuro che un fantasma ti stia osservando da là fuori, ma temi che appena ti volti il fantasma scompaia. Forse non dovresti voltarti a controllare, ma, piuttosto, girarti di scatto e nello stesso tempo premere il pulsante. E se poi dietro di te non c'è niente? Avresti sprecato una preziosa fotografia per immortalare uno scompartimento vuoto!

Se scatti la foto ***vai al 36.***
Se non la scatti ***vai al 75.***

143

Con enorme sollievo scopri che si tratta di Ted che sta venendo a cercarti lungo il corridoio! Viene a dirti che il treno sta per terminare il viaggio di andata e che presto entrerà nella stazione di Mistfield.
Dopo che Ted ti ha lasciato di nuovo da solo per andare a prepararsi all'arrivo, rifletti che forse in questa ultima parte del viaggio potrebbe ancora comparire un fantasma! ***Vai al 112.***

144

Quando finalmente il treno si ferma nella stazione deserta, la locomotiva viene prima staccata dalle carrozze e poi spostata verso una piattaforma rotante che la girerà nell'altra direzione. Ted aiuta il conducente nell'operazione; nel frattempo il fuochista si concede un po' di riposo e ti si avvicina per chiacchierare. ***Vai al 62.***

145

Valeva la pena di rischiare! Prendi nota di questa foto riuscita nella colonna [icona] della tua scheda punteggio e non dimenticare di cancellare il primo numero in alto nella colonna [icona]. ***Poi vai al 127.***

146

Il treno è ripartito da poco quando, dagli ampi finestroni della carrozza belvedere, noti uno strano cottage. Si trova a qualche centinaio di metri sul lato destro della linea ferroviaria ed è completamente in rovina. Se adesso vedessi apparire un fantasma da quelle parti, non ne saresti affatto sorpreso! Ma poi noti un edificio altrettanto cupo sulla sinistra della linea ferroviaria. È molto piú grande, è una specie di maniero con degli alti comignoli. Anche questo sembra il luogo ideale per l'apparizione di un fantasma! Quale edificio dovresti tenere d'occhio?

Se hai cerchiato la M nella colonna della tua scheda punteggio, puoi consultare la MAPPA per scoprire se un fantasma apparirà in uno di questi due luoghi durante il viaggio di andata. Altrimenti dovrai tirare a indovinare.

Se tieni d'occhio il maniero	***vai al 138.***
Se tieni d'occhio il cottage	***vai al 65.***
Se ignori entrambi gli edifici	***vai al 105.***

147

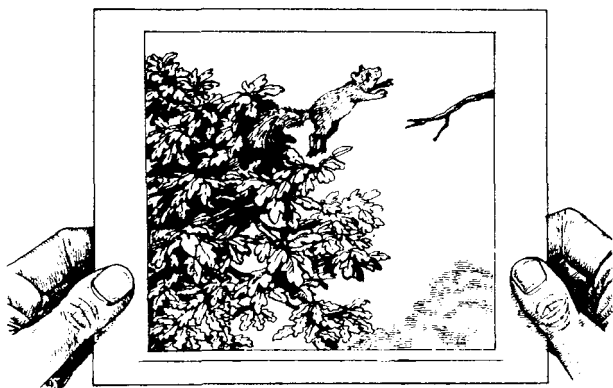
"Vai dove vuoi", ti dice Ted in tono burbero dopo che lo hai seguito fino alla carrozza di seconda classe. La carrozza è composta da diversi scompartimenti separati. "Se vuoi cercare i fantasmi sul lato nord della linea ferroviaria, dovrai sederti in uno degli scompartimenti", ti dice. "Se vuoi guardare sul lato sud, invece resta qui nel corridoio. Non ne vedrai

neanche uno, naturalmente", borbotta ancora Ted, mentre si avvia di nuovo con il suo passo strascicato, diretto verso la carrozza di prima classe. "Questo viaggio è tutta una gran buffonata, se vuoi il mio parere!" ***Vai al 125.***

148

Senti due fischi acuti provenienti dalla rimessa e vedi un'altra nuvola di vapore che emerge dall'interno buio, ma la locomotiva ancora non si vede. Quindi decidi di dare una rapida occhiata all'altro lato del binario. Ti avvii in fretta verso il ponte per i pedoni e sali gli scalini bagnati. Da questa parte del binario non c'è una sala d'attesa, ma soltanto un marciapiede con una panchina: da una parte del marciapiede c'è un carrello per i bagagli carico di vecchie valigie di cuoio, dall'altra una bilancia. Entrambe le cose risalgono evidentemente a molti anni fa e sono state lasciate lí come curiosità. Dal momento che non c'è ancora traccia del treno, decidi di dare un'occhiata piú da vicino ad uno dei due oggetti d'antiquariato. Quale credi che sarà piú interessante?

Il carrello per i bagagli? ***Vai al 46.***
La bilancia? ***Vai al 108.***

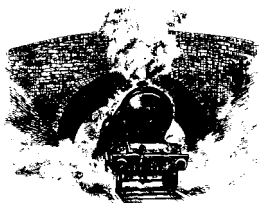
149

Era soltanto uno scoiattolo!
Cancella il primo numero in alto nella colonna [icona] della tua scheda punteggio. Poi vai al 66.

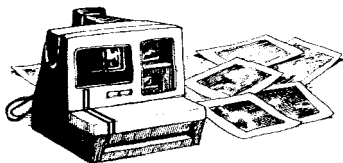
150

Ted lascia immediatamente la tua carrozza per prepararsi all'arrivo nella stazione di Mistfield. E poco dopo lo segui, ma soltanto fino all'inizio dell'altra carrozza. Qui i finestrini non sono grandi come nella carrozza belvedere, certo, ma sono del tipo che si possono abbassare. Questo ti permetterà di sporgerti con la testa mentre il treno entrerà in stazione. Non si sa mai che non ci sia un fantasma proprio nell'ultimo tratto della linea ferroviaria! ***Vai al 130.***

151

Infine ti costringi a voltarti lentamente... e per fortuna emetti un sospiro di sollievo. Non era un fantasma quello che ti toccava la spalla, era soltanto Ted!
"Ho dimenticato di forare il tuo biglietto", ti spiega guardandoti con aria interrogativa per il tuo strano comportamento. "Come se non dovessi camminare già abbastanza!" borbotta.
Ma tu hai una ragione ben piú seria per lamentarti. Non solo Ted ti ha spaventato a morte quando ti ha toccato la spalla, ma ti accorgi che hai anche premuto accidentalmente il pulsante della macchina fotografica!
Cancella il primo numero in alto nella colonna della tua scheda punteggio. Poi vai al 42.

152

Siete usciti da poco dalla galleria, quando un fantasma appare di colpo davanti al finestrino! O meglio, dapprima ti sembra che si tratti di un fantasma, ma poi ti rendi conto che è soltanto il riflesso di uno dei lampi di luce emessi dal generatore elettrico del treno. Un momento però... un treno a vapore non ha

un generatore elettrico! Allora doveva essere proprio un fantasma! Ma poi senti un cupo rombo proveniente dalla campagna circostante: si è scatenato un temporale. Quindi quella luce era senz'altro un lampo. Che sollievo! ***Vai al 122.***

153

Prima di sistemarti in questo scompartimento di seconda classe, abbassi il finestrino. Fa già anche troppo buio là fuori per scattare fotografie, figuriamoci poi attraverso quel vetro lurido! Mentre il treno procede fuori della stazione scruti preoccupato la situazione del cielo. Per adesso c'è ancora luce a sufficienza, ma di certo non durerà per piú di quindici minuti se la pioggia non si deciderà a cessare. Se invece diventasse ancora piú fitta, non ti resterebbero che cinque minuti per scattare delle fotografie!
Vai al 15.

154

Pochi minuti dopo che il treno è ripartito, senti dei passi leggeri che vengono verso di te lungo il corridoio. Per un istante ti chiedi se possano appartenere al

fantasma di Walter Potts! Ma sono dei passi molto lenti e svogliati, quindi dubiti che Walter Potts, o perfino il fantasma di Walter Potts, avesse un passo cosí strascicato. Nonostante tutte le apparizioni di fantasmi che gli erano capitate, da quanto hai letto sul suo conto, hai l'impressione che si trattasse di un uomo sveglio e vivace. No, c'è soltanto una persona che trascina i piedi in quel modo... Ted! *Vai al 137.*

155

Le arcate nere e cupe del viadotto si avvicinano sempre piú e appaiono ancora piú sinistre di prima. Forse non c'erano fantasmi intorno al viadotto durante il viaggio di andata, ma questa volta la loro presenza ti sembra molto piú probabile! Allora dove decidi di puntare la macchina fotografica, mentre il treno attraversa il viadotto? Verso sinistra, verso destra oppure giú nella valle?

Se hai cerchiato la G nella colonna della tua scheda punteggio, puoi consultare il GIORNALE

per scoprire dove apparirà un fantasma mentre il treno attraversa il viadotto, durante il viaggio di ritorno. Altrimenti dovrai tirare a indovinare.

Se tieni d'occhio il lato sinistro *vai al 120.*
Se tieni d'occhio il lato destro *vai al 23.*
Se guardi giú nella valle *vai al 52.*
Se non ti va di guardare *vai al 7.*

156

Sollevi la macchina fotografica puntandola fuori dal finestrino dello scompartimento e aspetti che il ponte appaia nel mirino. Ben presto lo vedi inquadrato e ti concentri su quella vegetazione scura che si arrampica lungo il lato sinistro. C'è un certo movimento in mezzo al fogliame, quindi appoggi il dito sul pulsante pronto a reagire se un fantasma dovesse materializzarsi! *Vai al 93.*

157

Ti sposti sull'altro lato della carrozza tenendo la macchina fotografica piú vicina possibile al finestrino. In questo modo non dovrebbero esserci riflessi sulla fotografia, sempre che le luci della carrozza non si accendano all'improvviso quando il treno entrerà in galleria, naturalmente! Adesso la galleria compare davanti a te e per fortuna le luci rimangono spente mentre il treno si avvicina sempre piú. Se c'è davvero un fantasma dovresti ottenere una foto nitida. E

sembra proprio che sia cosí, perché all'improvviso noti qualcosa di molto strano! Cos'è quella figura bianca che si muove sul lato destro dell'ingresso della galleria? Che sia davvero un fantasma? Oppure è soltanto il vapore della locomotiva che all'entrata nel tunnel viene spinto all'indietro? Non puoi perdere tempo a pensarci: se vuoi scattare una foto devi farlo adesso!

Se scatti una foto *vai al 44.*
Se non la scatti *vai al 28.*

158

Era un fantasma. Complimenti! Prendi nota di questa foto riuscita nella colonna della tua scheda punteggio e non dimenticare di cancellare il primo numero in alto nella colonna . Poi vai al 57.

159

"Sí, quella è la Valle Scura", ti conferma Ted con i suoi modi burberi. Sta rifornendo di salviette di carta l'unica toilette del treno. "Però adesso non chiedermi se vedrai un fantasma in quella valle, perché ti assicuro di no. È una valle molto buia ed ha senz'altro un'aria piuttosto sinistra quando la si attraversa a quest'ora della sera; ma niente di piú. Non ho mai visto nessun fantasma e non credo affatto che ne esistano!" Tuttavia non vuoi lasciarti scoraggiare da Ted e sei sicuro che nell'attraversare la Valle Scura potrai scattare delle foto interessanti. Quindi devi decidere in fretta qual è la posizione migliore...

La carrozza di prima classe? ***Vai al 45.***
La carrozza di seconda classe? ***Vai al 139.***
La carrozza belvedere? ***Vai al 101.***

160

"Lavoravo su questa linea ai vecchi tempi, tanti anni fa", ti spiega l'uomo dopo che hai preso posto sul treno. Ti dice anche che il suo nome è Ted. "Ero poco piú di un ragazzo allora, ovviamente. E non chiedermi se ho visto dei fantasmi, perché io non ne ho mai visti. Io lavoravo soltanto durante il giorno, ma conoscevo quel Walter Potts e la mia impressione era che fosse un po' suonato!" Adesso il treno comincia a muoversi ed esce lentamente dalla stazione, dirigendosi verso la campagna. A quest'ora (al tuo orologio sono appena passate le sette) ci sarebbe

normalmente ancora luce in questo periodo dell'anno, ma la fitta pioggia rende il cielo piú cupo, come se fosse l'ora del tramonto. Speri che il cielo non diventi ancora piú nero, altrimenti tutte le fotografie che scatterai saranno troppo scure! ***Vai al 54.***

161

Per fortuna il treno procede piuttosto lentamente sul viadotto, cosí hai alcuni minuti di tempo per osservare il ponte di pietra. Ma comunque non vedi apparire nessun fantasma. Quando però il ponte comincia a scomparire alla vista, noti qualcosa di bianco che si muove sotto le arcate. Adesso sembra che stia volando lungo il fiume, in direzione del viadotto! Vorresti aspettare che venga un po' piú vicino, ma nel giro di qualche secondo il fiume sarà completamente nascosto alla tua vista, quindi non puoi aspettare. Se vuoi scattare una foto, devi farlo subito!

Se scatti una foto — vai al 16.
Se non la scatti — vai al 75.

162

Aprendo il libriccino, noti che tutte le pagine sono vuote, ad eccezione delle due centrali. E appena cominci a leggere, la tua eccitazione diventa quasi incontenibile. La scritta in cima alle due pagine dice: *Orario delle apparizioni ai finestrini del treno* e sotto c'è una lista degli orari esatti di tutte le apparizioni. E c'è

anche il luogo in cui sono avvenute: se è stato in prima classe, in seconda classe, oppure sulla carrozza belvedere! Non hai idea di come questo libriccino sia finito nel secchio del carbone, ma c'è una cosa di cui invece sei sicuro. Questi appunti sono stati scritti da Walter Potts!

D'ora in poi potrai consultare l'ORARIO di Walter Potts. Cerchia la O nella colonna della tua scheda punteggio per ricordarti che possiedi questo oggetto. Poi vai al 104.

163

Esci nel corridoio e abbassi uno dei finestrini in modo da avere una visione piú chiara della fattoria. Sí, non c'è alcun dubbio che quell'edificio sia una fattoria. Ciò di cui non sei altrettanto sicuro, però, è la natura di quella specie di nebbiolina bianca sopra il comignolo della casa. È soltanto il fumo che esce dal camino... oppure si tratta di un fantasma? Dopo tutto è estate e per quanto il tempo sia orribile, non fa abbastanza freddo da dover accendere il fuoco! Forse dovresti scattare in fretta una fotografia, prima

che la fattoria scompaia alla vista. Se è un fantasma, la pellicola lo mostrerà piú chiaramente.

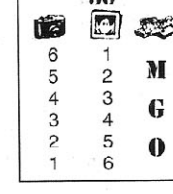
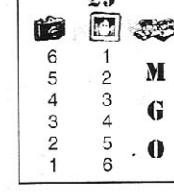
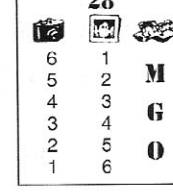
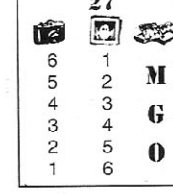
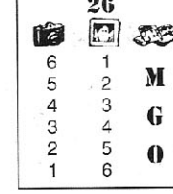
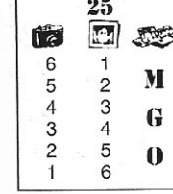
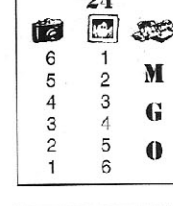
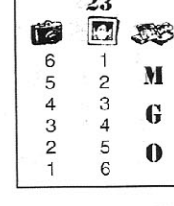
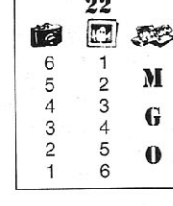
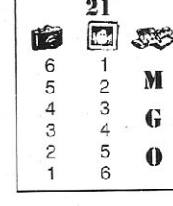
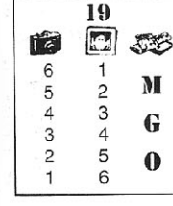
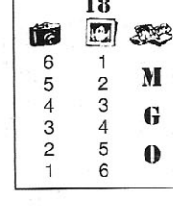
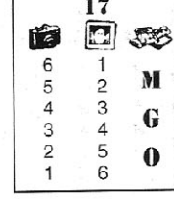
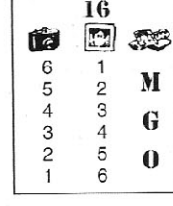
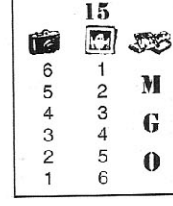
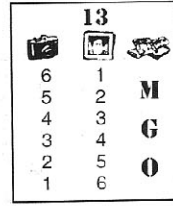
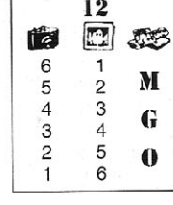
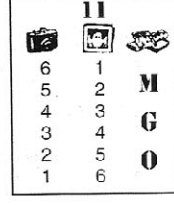
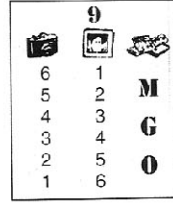
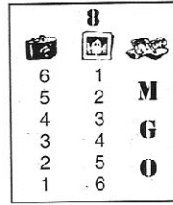
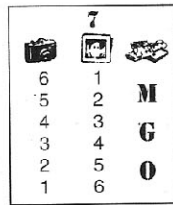
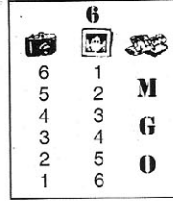
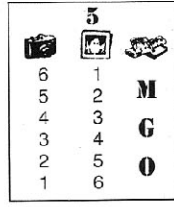
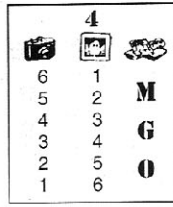
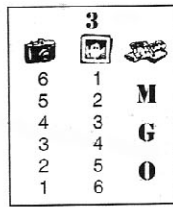
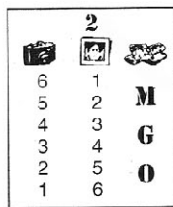
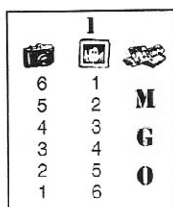
Se scatti una foto ***vai al 6.***
Se non la scatti ***vai al 24.***

164

Proprio mentre guardi nell'ultimo scompartimento, di colpo cala l'oscurità totale. Il treno dev'essere entrato nella galleria di Grimley di cui Ted parlava prima. Chissà perché le luci delle carrozze non si accendono? Forse è uno stratagemma per creare un'atmosfera piú sinistra a bordo del treno! Ma tu faresti volentieri a meno di questa atmosfera e ti fai strada a tastoni verso il sedile piú vicino, dove aspetti con impazienza che il treno esca dalla galleria. Finalmente sembra che la galleria stia per finire, perché davanti a te è comparsa un po' di luce. ***Vai al 152.***

165

Ti sei appena seduto in uno degli scompartimenti di prima classe, quando il treno si avvia con un fischio ed un sobbalzo. Mentre prende velocità a poco a poco, abbassi il finestrino per poter vedere meglio. Fuori è molto buio, troppo per scattare delle fotografie, ma dopo un po' l'intensificarsi del temporale illumina un po' il cielo. Le colline e gli alberi che scorrono alla tua vista hanno un'aria piuttosto sinistra, ma almeno riesci a vederli meglio! ***Vai al 79.***

SCHEDE PUNTEGGIO

IL TRENO DEI FANTASMI

7

compact

Una vera avventura da tasca!
Speciali copertine pieghevoli!
Ideale per viaggi e spostamenti!

In questo libro il protagonista sei tu.
Devi trovare assolutamente una notizia bomba, altrimenti il giornale della tua scuola non riuscirà a vincere il premio nazionale «Giornalino scolastico dell'anno». L'unica tua speranza è che risulti vera una strana storia, che racconta dell'apparizione di fantasmi lungo una linea ferroviaria ormai in disuso. Armato di buona volontà e di macchina fotografica, parti per questa strana escursione...

In questo libro il protagonista sei tu.
Quanti fantasmi riuscirai a fotografare?

copertina illustrata da Peter Dennis

ISBN 88-7068-935-2

70689352

L. 12.000 iva inc.

librogame®
il protagonista sei tu